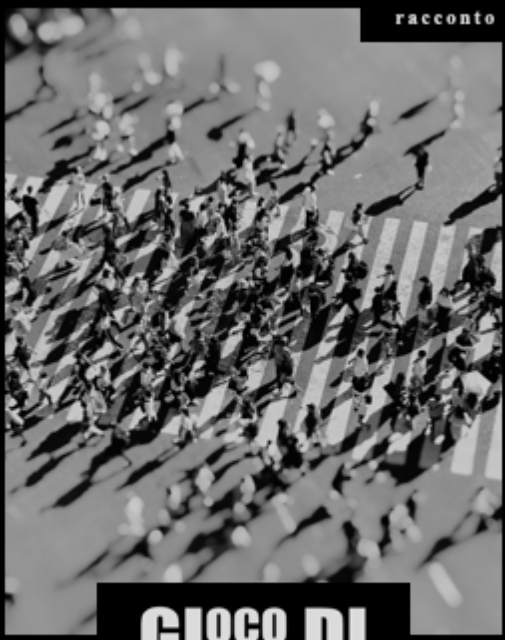
racconto



GIOCO DI SOCIETÁ

liberamente ispirato al racconto
“La lotteria a Babilonia” di J.L.Borges
contenuto nella raccolta “Finzioni”

He who desires but acts not, breeds pestilence.

William Blake – The Marriage of Heaven and Hell

Per capire il reale, bisogna innanzitutto indagare il possibile.

François Jacob – Il gioco dei possibili

Come tutti i giocatori della Lotteria sono stato egemone; come tutti, servo. La stessa mano con cui ho afferrato il capo di un obbligato per piegarlo alla mia inderogabile volontà, ha dovuto ripulire gli eccessi di un esaltato. Mi sono profuso nei più fini capricci erotici, così come cibi tra i più ricercati ho potuto gustare. Ridevo, sbronzo di oscenità, circondato dalla mia spudorata compagnia, ignaro che al mattino avrei pianto di disperazione perché ingiuriato da una folla. Oltre all'ebbrezza e la voluttà, ho provato diletto nell'usare congegni che neanche immaginavo. Io stesso sono stato strumento di fatica e ripetizione. Ho sentito incombere su di me il tragico pericolo; mi sono sentito vivo come non mai quando l'ho scampato.

Devo questa densa ma inesorabile varietà a un immenso gioco, quasi un'istituzione e, come tale, non priva di detrattori. La Lotteria è un'intreccio di estrazioni che, invece di vincite in denaro, assegna destini ai partecipanti. Come premi o pegni, i vari giocatori, ricevono in sorte esperienze da vivere e ruoli da interpretare, situazioni di piacere o gravose incombenze, coordinate secondo innumerevoli combinazioni, modalità e gradazioni. I momenti di servitù derivano dagli obblighi a cui alcuni giocatori devono adempiere per favorire occasioni di sovranità, che rappresentano le vincite dei più fortunati. Ignoravo realmente l'incertezza prima di giocarci: le trame possibili sono molteplici e solo se pregevoli si ripetono, cambiando però nei protagonisti.

Ho indagato la storia della Lotteria e il suo funzionamento, ma nulla ho concluso circa i suoi scopi. L'ho fatto per due donne – entrambe conosciute nel gioco – che ho amato e perduto e che non so come ritrovare: inverosimile nella nostra epoca, ma solo al di fuori della Lotteria. Le estrazioni alle origini erano segrete e gestite da una ristretta organizzazione, detta la Compagnia. I suoi appartenenti erano anonimi perché il gioco da essi gestito fu dichiarato illegale e, quindi, praticato spesso di nascosto. Qualcuno lamenta dei complotti ma, da quel che so, non esiste nessuno in grado di prevedere o indirizzare, in maniera sistematica, il destino di un partecipante. Analogamente, nessuno può risalire ai nomi dei membri di un'esperienza di gioco. L'impossibilità di prevedere il futuro ha il suo simmetrico nell'impedimento a ricostruire il passato.

Con gli anni la complessità del gioco è aumentata a tal punto da convincermi che nessuno possa controllare le estrazioni, seppur ci siano interessi a farlo. L'ultima volta che ho affidato il mio destino ad esso, però, mi è accaduto un fatto che non so come interpretare. Potrebbe essere successo del tutto casualmente – coincidenze del genere, nell'intreccio delle estrazioni, in teoria sono soltanto improbabili – oppure mi potrebbe essere stato rifilato un brutto scherzo, ma ciò vorrebbe dire che qualcuno può controllare la Lotteria. L'ultima eventualità – e questa, comincio a pensare, sarebbe la peggiore – è che ho da poco assistito a un presagio di cosa possa diventare la nostra vita in balìa di quello che forse non è più solo un gioco. Per restituire l'eccezionalità di quanto ho appena vissuto, scrivo queste memorie.

* * *

Conobbi Lisa una notte d'estate, di quasi vent'anni fa. Fu vicino al mare, durante un nascondino che faceva parte di un intreccio di destini più ampio: un raduno di due giorni in cui erano coinvolte un centinaio di persone. Fu una delle prime volte che partecipai alla Lotteria. Ero molto giovane allora e cercavo naturalmente occasioni di svago. Sebbene rischiassi qualche incombenza, giocare mi costava comunque molto meno di qualsiasi vacanza potessi immaginare; mi permetteva di conoscere nuove persone e avere delle avventure che durassero anche solo il tempo di un amplesso.

Il nascondino era una delle fasi di quella lotteria, che coinvolgeva solo una ventina tra tutti i partecipanti. La regola fondamentale per il cercatore consisteva nello scattare e inviare una nitida fotografia di chi sarebbe riuscito a scovare. In seguito all'estrazione, a me toccò cercare, a Lisa invece nascondersi. Invero, la notai già dal pomeriggio, in una fase precedente del gioco, quando lei dovette fare l'operaia per montare un palco ed io potevo gironzolare ubriaco, come musicista in attesa del soundcheck. Era snella e alta, le sue gambe erano tornite ma non muscolose; il seno sporgeva dal cotone che lo lasciava intravedere sodo e compatto. La sera, prima che iniziasse il nascondino, per la buona riuscita del gioco, tutti i partecipanti dovevano conoscersi; così potei avvicinarla. Il suo sorriso appena accennato a qualche mia battuta non lasciava trasparire se mi stesse compatendo o si stesse divertendo. Quel piccolo dubbio mi solleticava ogni volta che le sue labbra carnose si schiudevano. Mi sembrava di poter distinguere la sua lingua che batteva sul palato mentre parlava. Pian piano sentivo di iniziare a scoprirla.

Durante il gioco, mentre cercavo di scovare chi era nascosto, sentii un rumore – una conchiglia calpestata che si rompeva – e trovai Lisa. Ebbi subito l'impressione che quel rumore lo avesse provocato volutamente, così non le scattai la foto ma corsi verso di lei, che scappò cambiando direzione e ridendo. Quando la raggiunsi ci baciammo. Facemmo l'amore sulla spiaggia, tre volte durante la notte. All'aurora riuscii a ritrovare la conchiglia e volli conservarla. Era rotta in due parti perfettamente sovrapponibili. Le confidai che, rompendola, aveva provocato il rumore che mi aveva permesso di trovarla. Lei sorrise e mi sembrò imbarazzata. Mi illusi definitivamente che l'avesse fatto di proposito, ma non dissi nulla; fu lei a parlare chiedendomi uno dei due pezzi. Poco dopo ci addormentammo uniti. Quando aprii gli occhi il sole era già alto, inspirai dal naso pensando di sentire il mare e invece avevo ancora il suo odore addosso. Mi rigirai ma lei non c'era più.

I giorni successivi non riuscivo a togliermela dalla testa. Volevo ritrovarla ma non avevo nessun contatto, sapevo solo il suo nome. Chiesi a quei pochi che conoscevo e che avevano preso parte alla nostra stessa esperienza, ma nessuno sapeva come cercarla. Rigiravo continuamente quella mezza conchiglia tra le dita – un gesto che avrei ripetuto spesso prima di giocare, anche dopo anni. Non lavai nemmeno la maglietta che avevo indosso quella notte sulla spiaggia, perché potevo sentire il suo profumo. Immaginavo il suo sorriso, la linea dei fianchi e dei seni, le gambe e le sue mani scivolare sul mio corpo. Quell'odore poi pian piano svanì.

Per poter risalire al contatto di Lisa, pensai di scoprire chi gestiva i dati dei giocatori. Per partecipare, infatti, bisognava registrarsi sulla piattaforma e aprire un conto. Il sito non era nei motori di ricerca: ognuno aveva un link per accedere collegato al proprio account, dal quale non si poteva entrare con altre identità; ogni giocatore aveva quindi la sua porta di accesso alla Lotteria. Non c'era però alcun riferimento per contattare chi gestiva la piattaforma, né sulla mia pagina di accesso, né su quella di altri giocatori che conoscevo – che del resto non ne sapevano molto più di me su come comunicare con la Compagnia.

Oltre a sperare che il caso mi concedesse un'altra avventura con la donna che tanto desideravo – e stavolta non l'avrei più fatta scappare – ritornai, quindi, a vivere quelle esperienze anche con l'idea di scoprire chi gestiva i dati dei giocatori. Pensai che per attirare l'attenzione di qualche responsabile, avrei potuto provocare una controversia nel gioco, oppure aprirla io stesso contro qualche altro partecipante. Sapevo che questo succedeva

raramente: si rischiava infatti una grossa penalità – addirittura l'espulsione se avessi aperto una controversia fasulla. Tra l'altro, avendo giocato poche volte alla Lotteria, non avevo ancora superato la soglia della fiducia, quindi avrebbe pagato una penalità anche il mio *tutor* – cioè colui che mi aveva dato il codice d'invito al primo ingresso in piattaforma. Ero consapevole comunque del fatto che, se anche fossi riuscito ad arrivare ai membri della Compagnia, questi non avrebbero tanto facilmente soddisfatto la mia richiesta di mettermi in contatto con Lisa. Forse avrei dovuto corromperli o, più facilmente, mi avrebbero preso per un idiota o un maniaco.

Per rincontrarla non mi restava altro che vivere il più possibile nella Lotteria. Il modo migliore per farlo senza spendere un capitale fu diventarne, come si diceva all'epoca, un *fautore* – oggi si usa la parola facilitatore, più vicina all'analoga inglese – prestando servizio in cambio di credito per giocare. Per la verità, vista la mancanza da parte mia di alcun tipo di specializzazione, erano davvero poche le mansioni per cui potevo dare disponibilità sull'applicazione dedicata: per lo più qualche incarico legato alla mia passione per la musica. Le proposte che arrivavano erano corredate da indicazioni su tempi, luoghi e retribuzione. Oltre a queste informazioni non era dato sapere nient'altro; solo in base ad esse potevo decidere se aderire. Diedi così qualche disponibilità, aspettai di essere estratto e cominciai a prestare servizio durante le lotterie che mi erano assegnate, in modo da accumulare un po' di credito e rigiocarlo in altre esperienze di mio gradimento.

Conobbi allora molte persone tra i partecipanti, i fautori e anche tra gli host della Lotteria, cioè coloro che mettono a disposizione gli spazi per inscenare il gioco – all'epoca li chiamavamo *abitanti.* Praticamente a tutti chiedevo se conoscessero Lisa, provando a descriverla; in più, a chi prestava servizio come me, chiedevo se sapessero come comunicare con la Compagnia. Alcuni dei miei nuovi amici mi confidarono di aver conosciuto qualcuno dei suoi appartenenti. Purtroppo però, quando chiedevo di essere messo in contatto con loro, sentivo una sorta di pressione contraria. Parlarne diventava quasi un tabù. In risposta i miei interlocutori – di solito più vecchi di me – ribattevano che, siccome la Lotteria era illegale, gestirla rappresentava un reato. Per questo la piattaforma non aveva contatti a cui rivolgersi. Rivelare poi che qualcuno facesse parte della Compagnia era, a tutti gli effetti, una delazione. Dentro di me permaneva però il sospetto che chi aveva rapporti con coloro che gestivano le risorse, non volesse condividere il contatto per non diminuire il proprio privilegio.

Trovai invece molta disponibilità a parlare del passato della Lotteria, seppur citando pochi nomi di persone ormai morte o non più perseguibili. Prestavo molta attenzione a quei racconti di adulti, perché speravo di trovare uno spiraglio che mi permettesse di entrare in contatto con l'organizzazione ed orbitarle intorno. Mi sbagliavo; ma tutta la ricostruzione dell'evoluzione storica, che feci grazie a quelle narrazioni, ha plasmato l'immaginario che da sempre mi porto dentro del gioco e, soprattutto, la mia opinione circa i suoi scopi. Invito perciò anche chi fosse già edotto sulla storia della Lotteria, a leggere comunque il resoconto che segue.

Alle origini – negli anni '70 del secolo scorso – la Lotteria fu un gioco di carattere rivoluzionario, per inserire un ordine casuale durante il tempo dell'abbondanza. Si estraevano a sorte i ruoli di servi e sovrani all'interno di alcune comunità di compagni, per organizzare banchetti o feste. I destini sfavorevoli esigevano incombenze modeste o, se gravose, di breve durata, che concorrevano alla realizzazione dei premi, ovvero i destini positivi. Si trattava di una pratica che mirava a sovvertire le usuali gerarchie, un vezzo di egalitarismo. In questo modo, inoltre, l'esperienza era vissuta in condivisione tra i partecipanti, rendendola di fatto giocosa. Il procedimento era elementare e veniva gestito a voce o, al massimo, su carta. Sembra che i primi ad estendere queste primordiali riffe anche ad altre pratiche, con un meccanismo ben congegnato, siano stati gli appartenenti ad una compagnia teatrale. In certi periodi dell'anno, che coincidevano di solito con i tradizionali giorni di festa, questi teatranti estendevano a dei volontari la partecipazione alle loro

rappresentazioni, estraendo a sorte i vari ruoli. Possedevano una certa abilità combinatoria che, lungi dall'essere del tutto casuale, si basava sull'idea del *sorteggio tra adatti*, grazie al quale l'intrattenimento, inizialmente costituito da pochi ruoli, progredì verso un intreccio più elaborato. A volte costruivano anche delle drammaturgie con lo stesso metodo. Diedero al gioco il nome di Babilonia, in onore di una leggenda secondo cui già nell'antica città, molti secoli prima, esisteva un passatempo simile.

La compagnia teatrale, inizialmente impegnata nella sperimentazione artistica di ispirazione situazionista, aveva cominciato ad utilizzare le estrazioni a sorte non solo come momento ludico e di condivisione, ma come pratica totalizzante, che permeava diversi aspetti della vita quotidiana di molte persone che le orbitavano intorno. I membri più radicali non si limitavano a sorteggiare i ruoli per le rappresentazioni teatrali, ma applicavano lo stesso metodo anche alle proprie esistenze. Oltre a pranzi, cene e vari beni materiali, anche i letti in cui dormire e le stanze in cui vivere erano motivo di estrazione; persino le relazioni amorose potevano subire dei cambiamenti di traiettoria dovuti al caso. Durante i festini che si svolgevano, la sorte decideva i ruoli che ciascuno avrebbe interpretato e ogni tipo di eccesso era permesso: le droghe circolavano liberamente e i rituali sessuali, spesso di natura orgiastica, facevano parte integrante dell'esperienza collettiva. Tutto era fluido, mutevole, e ogni legame poteva essere sciolto o modificato nell'estrazione successiva. Questa filosofia della casualità, apertamente laica e materialista, divenne il fulcro attorno al quale si svolgevano le loro vite, in rifiuto della stabilità e sfidando le convenzioni sociali.

In queste attività, nate intorno a quella prima compagnia, rimasero coinvolti centinaia di giovani, tra cui molti artisti della generazione post-sessantottina. Lasciandosi alle spalle le rigide dottrine ideologiche degli anni '60, opponevano ad una visione unitaria, legata a un'ideologia disposta a spiegare ogni contraddizione, una posizione più aperta, pronta a intraprendere varie derive e inserita nella creatività liberata della loro epoca. Volevano così abbandonare una mentalità gregaria dell'arte verso la politica, pur mantenendo un'immagine rivoluzionaria della pratica artistica, diffusa allora in città come nelle altre metropoli europee e americane. Opponevano a una concezione etica, e quindi spesso drammatica della politica, come della vita, una visione multipla e non dogmatica dell'esistenza. Al mito dell'unità subentrava la possibilità del frammento, di un'esperienza posta sotto il segno del particolare e dell'oscillazione tra diverse polarità. I punti estremi di tale movimento erano rappresentati dal tragico e dal comico. Le lotterie non erano solo venali – come ci si potrebbe aspettare da un gioco a premi – ma soprattutto emozionali. Il riso e il pianto erano spesso i termini naturali delle esperienze, riflessi delle emozioni contrastanti che tramite il gioco si volevano evocare. L'abbondanza creata nel gioco non era dunque fatta solo di beni tangibili, ma soprattutto di emozioni, sensazioni e contenuti. Su questa ricchezza immateriale, che andava ben oltre il semplice divertimento o il piacere fugace, la Lotteria prosperò, attirando a sé chiunque fosse in cerca di qualcosa che in città nessun altro potesse offrire.

Tuttavia, proprio questo carattere trasgressivo del gioco, lo rendeva scandaloso agli occhi dei suoi primi detrattori. Essi favoleggiavano intorno a enigmatici giocatori che, spinti dal caso, potevano compiere le azioni più inverosimili e audaci, in cui ogni freno inibitore veniva sciolto per commettere continui oltraggi al pudore. Finché la Lotteria era rimasta nell'ombra, nascosta agli occhi delle autorità, le sue attività erano potute fiorire, ma quando i racconti delle esperienze divennero di dominio pubblico e molte parti della società iniziarono a considerarla una minaccia reale, fu dichiarata illegale. Ciò si tradusse in varie retate della polizia nei luoghi in cui si giocava, dove vari partecipanti furono arrestati, per lo più per possesso o spaccio di sostanze stupefacenti che circolavano abbondantemente durante quei raduni. La crescente attenzione da parte delle autorità rese necessaria una maggiore segretezza all'interno del gioco. Spinse ad esempio all'uso di parole d'ordine – come si fa tuttora – per avere accesso a certi luoghi, ma impose soprattutto la necessità di rendere anonimi i partecipanti e non ricostruibili dall'esterno molti aspetti delle esperienze,

lasciandoli accessibili solo a chi gestiva il gioco.

D'altra parte, si narra pure che, per sovvenzionare le attività della Lotteria, a volte si facesse ricorso ad azioni illegali compiute in gruppo. Veniva stilato un piano dettagliato in cui i ruoli criminali erano spezzettati in compiti minimi, riducendo così il più possibile i rischi per i singoli individui. Solo dopo il sorteggio, poi, i nomi crittografati dei partecipanti erano associati ai ruoli, così da mantenere segrete le identità. Soltanto chi era in possesso della chiave poteva decifrare i nomi, garantendo così una sorta di protezione dall'esterno. Le chiavi crittografiche erano infine distrutte al termine di ogni azione, eliminando così ogni traccia che potesse ricondurre ai colpevoli. Questo rappresentava un rimedio alla paranoia di essere scoperti, che diventò parte integrante della cultura della Lotteria. Si narra che, con lo stesso metodo, siano stati compiuti anche atti violenti contro i detentori del potere costituito, sebbene le prove siano sfuggenti, perse nel labirinto dell'anonimato e della disinformazione.

Con gli anni, parallelamente al contesto metropolitano dove incontrava più repressione, la pratica della Lotteria si sviluppò anche nelle comuni, fuori città, fondate dai rivoluzionari che avevano abbracciato uno stile di vita alternativo alla società industriale. Molti dei primi giocatori, infatti, avevano formato piccole comunità di agricoltori e allevatori che provvedevano direttamente al proprio sostentamento. Saltuariamente, in queste fattorie, si consumava il surplus del raccolto e dei prodotti dell'allevamento giocando alla Lotteria: "uniamoci per generare abbondanza e poi dissipiamola insieme" era uno dei motti di quei giocatori. Sincronizzando i tempi di tali comunità rurali con le ferie della maggior parte dei lavoratori e degli studenti che venivano dalla città per partecipare, si consolidarono molte lotterie in corrispondenza delle festività del calendario. Ne derivò perciò un'importante e prolungata dinamica di interazione tra comunità che vivevano separate, ma non da una lunga distanza.

Da questo punto in poi della storia, si fecero più recenti – e dunque si moltiplicarono – i ricordi che raccolsi nei miei colloqui con i vecchi giocatori; penso sia opportuno allora fare una sintesi critica di quanto ho ricostruito. Alcune considerazioni che sto per fare interessano gli scopi della Lotteria. Penso che molti dei miei interlocutori di allora siano sostanzialmente d'accordo con me riguardo a quanto sto per dire oppure, come è più probabile, che le mie convinzioni si siano formate attraverso i dialoghi con loro. In ogni caso, non escludo che altre persone a conoscenza dei fatti possano considerare quanto segue solo come un'interpretazione personale di quel che è accaduto.

Intorno al gioco si formarono vari gruppi di discussione che confluirono in un'assemblea periodica, espressione della relazione tra le varie comunità dei partecipanti. Le lotterie venivano proposte in queste riunioni dai *creatori* – termine invece tuttora usato, essendo analogo all'inglese – cioè registi, sceneggiatori, drammaturghi, performer o anche scrittori, architetti, musicisti, creativi e organizzatori vari, che fin dalle origini furono coloro che immaginarono e realizzarono le esperienze. Quelle che incontravano il consenso dell'assemblea erano affidate ai *ganci,* cioè persone all'interno delle comunità che ospitavano le lotterie e che ne permettevano la realizzazione pratica, adattando l'idea iniziale alla realtà. L'assemblea affrontava anche altri temi collegati al sistema del gioco: per esempio come spingere le persone a partecipare alle lotterie e dedicarsi ai destini proposti e, contestualmente, cosa fare se qualcuno avesse rifiutato la sorte che gli era stata affidata dal caso. Spesso fu necessario risolvere delle controversie che nacquero all'interno delle lotterie tra singoli o tra gruppi di giocatori. Si parlava anche del significato politico della pratica della Lotteria, del suo carattere ribelle verso le convenzioni sociali e contestatore dell'ordine costituito.

Abituati a decidere in maniera assembleare, i partecipanti si scontravano però con tempi troppo lunghi rispetto a decisioni che dovevano essere prese rapidamente. Siccome pensavano al gioco come un concetto ampio, che si potesse prestare a miriadi di situazioni o eventi, cominciarono ad usare la Lotteria – il nucleo stesso delle loro riunioni – per proclamare la gerarchia necessaria all'organizzazione delle esperienze, cioè per dotarsi di

strutture verticali temporanee e in parte casuali. Tali strutture non erano percepite come ingiuste e limitanti dalle persone coinvolte e, allo stesso tempo, erano utili a portare a termine più velocemente le imprese che dovevano essere affrontate nelle assemblee. La Lotteria divenne quindi un metodo da adottare in varie situazioni, per molti quasi un'istituzione a cui affidarsi. Del resto, era parte integrante della filosofia del gioco la pratica dell'auto-produzione, che rendeva possibile – a patto di trovare il numero sufficiente di partecipanti – qualsiasi tipo di lotteria: a pagamento o gratuita, finalizzata al puro divertimento o a qualche utilità, finanche a risolvere le controversie.

Le esperienze divennero così più numerose e frequenti, pur restando formalmente fuori legge. L'assemblea, che fino ad allora aveva messo in relazione i partecipanti, non poteva però essere permanente: innanzitutto per ragioni operative, ma anche per evitare di prestare il fianco a infiltrati. Per rendere allora stabile e sicura l'organizzazione dei vari eventi proposti, si decise di affidare ad un gruppo ristretto il compito di occuparsi costantemente delle relazioni e del coordinamento tra le lotterie, i loro creatori e le tante comunità di giocatori. Nacque così la Compagnia, come organo collegiale occulto, in quanto illegale, e casuale, perché orizzontale. L'appartenenza ad essa era affidata al caso mediante periodiche estrazioni, alquanto eccentriche visto che i candidati, per mantenere l'anonimato, erano mascherati e con il nome crittografato. A questi sorteggi rituali partecipavano i membri in carica e lo stesso numero di nuovi candidati, scelti dalle singole comunità. Metà dei vincitori erano eletti da una categoria, metà dall'altra, così da assicurare sia la continuità della Lotteria che il ricambio all'interno della Compagnia.

Il lavoro costante di gestione da parte di quest'ultima portò a una radicale trasformazione della natura spontanea iniziale del gioco, verso qualcosa di più strutturato e ripetibile. La Lotteria divenne quello che può essere considerato il nucleo su cui si basa ancora oggi il gioco, cioè una molteplicità di esperienze aventi per premi i desideri o i bisogni condivisi da una o più comunità; ai premi e alle attività necessarie per realizzarli si dà la forma di destini, messi in palio durante le estrazioni. Gli eventi che costituiscono ciascuna lotteria necessitano di esecutori e mezzi di produzione, la cui organizzazione è codificata in modo che quell'esperienza possa essere poi ripetuta successivamente. L'estrazione principale sceglie a caso gli esecutori della procedura tra i partecipanti a quella particolare lotteria; un'altra estrazione determina i facilitatori necessari all'evento tra quelli che hanno dato la propria disponibilità a prestare servizio, in cambio di credito che non può essere convertito in denaro, ma è utile soltanto per giocare in altre lotterie. I luoghi – a partire da quelli dove avvenivano in passato i sorteggi – di solito sono spazi liberi oppure sono messi a disposizione dagli host – o abitanti – sempre in cambio di credito non convertibile. I beni necessari agli eventi, se di consumo immediato, sono acquistati col denaro raccolto dalle giocate oppure, se durevoli, noleggiati o, ancora, messi a disposizione da sostenitori volontari. Alcuni oggetti vengono acquistati o addirittura prodotti all'interno della Lotteria e restano di sua proprietà. La manutenzione di essi è uno dei servizi da poter prestare. Esistono molte altre attività che danno credito, distribuite a caso tra le persone considerate adatte. Per stabilire chi sia adatto a cosa, ci si basa su dimostrazioni pratiche, durante gli eventi ludici, delle proprie capacità. Questo aspetto, che storicamente era assicurato dall'interazione diretta tra le persone coinvolte, negli ultimi anni si è formalmente trasformato ma, essendo adesso basato sui feedback dei partecipanti, è rimasto essenzialmente immutato. Oltre a compiti pratici da svolgere durante il gioco, è possibile prestare servizio come autore o organizzatore e dunque inventare o pianificare le esperienze.

La possibilità di lavorare nelle lotterie fu introdotta dalla Compagnia per rendere sempre più accessibile il gioco. Non fu altro che lo sviluppo della consuetudine di affidarsi a persone come ganci per la realizzazione delle esperienze, oltre che della vecchia pratica di consentire l'accesso ad una lotteria senza pagare, ma prestando servizio in un'altro evento stabilito dall'assemblea.

Questo è quanto sono riuscito a ricostruire, grazie alle testimonianze dirette, del passato

della Lotteria. Non esistono fonti storiche documentali per via della segretezza e dell'anonimato in cui era avvolta. Al più, sono riuscito a trovare dei vecchi fogli che mostrano come venivano pianificate le esperienze in passato. Erano gli anni in cui non ero al mondo o non ero cosciente; gli sviluppi più recenti, invece, li ho vissuti in prima persona: la mia storia si è intrecciata con quella del gioco.

Quando ero ragazzo consideravo la Lotteria come uno svago per gente originale che voleva vivere nuove e forti emozioni. Vedevo parteciparvi soprattutto studenti, attivisti e artisti underground che orbitavano intorno ai bar alternativi della città; nessun conformista si sarebbe avvicinato a quella che, per l'opinione comune, era una pericolosa evasione dalla realtà. Sebbene la repressione ad opera dell'autorità si fosse molto ridotta, ricordo che si giocava con riserbo – e infatti da adolescente non potevo prendervi parte. Sapevo della sua esistenza da pezzi di discorsi che riuscivo a cogliere dai tipi più grandi di me. Essendo quelli anni di disimpegno politico rispetto ai decenni che ne videro la nascita, era inevitabile che l'aspetto ludico ed erotico prevalesse. Furono sicuramente quelli i motivi principali che mi spinsero ad unirmi a quelle comunità temporanee, anche molto numerose, che si venivano a creare – e che tanto si discostavano dalla mia monotona quotidianità: mai avrei immaginato, ad esempio, di dover scappare da una piscina vuota unto fino ai capelli, oppure di sussurrare a due donne contemporaneamente due diversi desideri. Ma fu anche un'altra la ragione che mi attrasse verso il gioco: il fatto che si mettessero in discussione le differenze sociali. La ricchezza che sfoggiavano a scuola o per strada certi miei coetanei di allora, provocava in me estremo fastidio, anche malessere. Era una condizione puramente ereditaria e quindi, essendo nato in una famiglia con problemi economici, ai miei occhi, assolutamente ingiusta. A modo mio invece, tramite la Lotteria, provavo ad emergere, pur essendo povero.

Il biglietto, se acquistato con largo anticipo, era ad un prezzo esiguo e permetteva una vacanza dalla solita routine o dal proprio io. Le lotterie più frequentate si svolgevano durante i periodi festivi; si partiva per una serata o anche per lunghe permanenze, per inseguire un premio e per avere nuove avventure. Veniva anche gente da fuori città per giocarci, come se fosse una piccola attrazione; ma non per turisti, più per viaggiatori e persone di mondo. Il necessario era fornito direttamente sul posto dai facilitatori dell'esperienza: c'era sempre da mangiare – in condivisione o in maniera commisurata al destino estratto – e anche dove dormire, se l'evento fosse durato più di un giorno. Non c'era bisogno di troppa preparazione, tanto che molti partecipanti aderivano all'ultimo minuto. Questi erano utili anche a compensare, senza ricorrere ai fautori, coloro che avevano acquistato il biglietto in anticipo ma erano indisponibili il giorno dell'esperienza.

Il gioco di fatto aveva inizio con l'estrazione, a cui partecipava solo chi aveva dichiarato di accettare i destini proposti. In vari modi era scoraggiato esimersi dal proprio destino. Se per un qualsiasi motivo ciò fosse successo dopo l'estrazione, si sarebbe pagata una penalità che andava a ricompensare il fautore a cui sarebbe stato affidato quel destino, oltre a ricevere un'ammonizione. Altri comportamenti considerati scorretti avevano delle penalità, che potevano arrivare fino all'espulsione dalla Lotteria. Gli esiti dell'estrazione sancivano l'inizio dell'esperienza: a volte potevano portare a risvolti sgradevoli, come avere in sorte un destino seccante o noioso, per chi aveva fortuna, invece, la situazione poteva rivelarsi davvero molto piacevole. Esistevano comunque vari gradi intermedi; inoltre, in qualche lotteria, i premi erano nascosti dietro destini che all'inizio sembravano sfortunati, così da lasciare la speranza a tutti di una svolta durante l'esperienza.

Combinare le sorti era molto difficile, i creatori erano coordinati dalla Compagnia e tutti loro dovevano essere parecchio sagaci; ma il passaggio al sistema di software che collegò creatori, fautori, abitanti e partecipanti, fu sicuramente la transizione evolutiva più importante occorsa alla Lotteria. Inizialmente l'interfaccia per partecipare era molto basilare, ricalcava il modello precedente su carta. Mi fu detto che lo stesso valeva per l'applicazione che consentiva di creare le esperienze. Poi avvenne una lenta ma progressiva trasformazione. Cambiò innanzitutto il modo di raccogliere le adesioni e distribuire il credito: grazie a internet entrambe le cose potevano essere fatte più agevolmente e a

distanza. Finanche le estrazioni non dovettero più svolgersi necessariamente in presenza e poterono essere organizzate in maniera estemporanea. Il meccanismo del gioco divenne in generale più elastico: ad esempio, divenne più semplice annullare la partecipazione a un'estrazione e trovare un sostituto. Ma l'elemento cruciale che venne introdotto grazie agli algoritmi, fu la possibilità di ricevere le istruzioni direttamente sul proprio dispositivo, in modo che il destino ricevuto in sorte fosse gradualmente svelato durante il gioco. Tutto ciò rese ancora più facile inserire delle svolte nei destini e molte lotterie divennero più emozionanti, ma anche più ampie e con ruoli più intrecciati.

La piattaforma online della Lotteria fu inaugurata giusto pochi mesi prima che io giocassi per la prima volta. Infatti, fu proprio quando l'applicazione venne messa in rete che il gioco cominciò a diffondersi maggiormente: si abbassò l'età per cui divenne tollerato e così iniziai a giocarci anch'io. La svolta informatica favorì – o forse provocò – l'ampliamento del gioco anche in altre città. Non era più nascosto, ma rimaneva illegale, soprattutto con l'accusa che in esso si prestavano servizi senza tutele formali per chi li compieva.

Il passaggio all'informatica non rappresentò soltanto una rivoluzione tecnologica per la Lotteria. Me ne cominciai a rendere conto grazie a Maril, la seconda donna della mia storia. La incontrai un anno dopo Lisa. Ricordo che erano passate poche settimane da quando avevo partecipato allo stesso raduno dell'anno precedente, ma stavolta Lisa non c'era. Ho conosciuto la maggior parte delle donne della mia vita durante la Lotteria; sono state avventure durate una notte o i pochi giorni di un'esperienza. Alcune di queste storie, le più importanti, sono proseguite anche al di fuori del gioco. Tra le più significative della mia vita, la relazione con Maril è stata l'unica nata e vissuta solo all'interno della Lotteria. Allo stesso tempo è stata la persona che ha più contribuito a delineare la mia visione del mondo.

Ricordo molto bene la prima volta che la notai: si inscenava un sociodramma che, essendo una delle sequenze di un documentario, fu ripreso da un paio di telecamere. La mia memoria è nitida perché ho potuto vedere e rivedere quella scena. Eravamo in un piccolo teatro, ricavato nello scantinato di una grande casa vacanze. Si discuteva tra chi, abbracciando un certo fatalismo, accettava il proprio ruolo sociale e cercava di ottenerne il massimo della soddisfazione lavorando individualmente per migliorare, e chi, invece, sosteneva di voler cambiare la propria situazione attraverso l'unione delle soggevità, mediante una lotta il più possibile diffusa e collettiva. Io stavo prestando servizio in quella lotteria come tecnico del suono. Trovavo alquanto noiosa tutta quella diatriba. Poi prese la parola Maril e i suoi occhi mi rapirono. Disse che ognuno di noi è spesso solo spettatore di uno qualsiasi degli immaginari collettivi a cui proviamo a partecipare: «I mondi della cultura, dello sport, della politica, della finanza, ciascuno con i propri sotto-mondi – la musica, il cinema, l'editoria, la moda, il calcio, il tennis, il governo nazionale, quello regionale, le banche, l'industria, eccetera, eccetera, eccetera – queste istituzioni non sono inclusive, soprattutto verso i più giovani. Le persone vengono considerate solo come spettatori, spesso a distanza. Una moltitudine di individui insignificanti che sostengono i pochissimi fortunati. Persino la maggioranza di quelli che ci lavorano, e che quindi sono coinvolti in questi mondi in maniera più diretta, nonostante siano indispensabili per l'esistenza di questi domini, di solito, non ricevono altro riconoscimento che un piccolo stipendio e qualche complimento del proprio capo. Nessuna prospettiva di poter essere, anche solo per un giorno, al vertice».

Nel gesticolare doveva essersi accalorata perché decise di togliersi la camicia. In quel momento, sentii un fermento nello stomaco e i battiti del cuore aumentare; non erano solo i suoi occhi e quel che diceva ad attrarmi. Aveva un corpo atletico e slanciato, avvolto in abiti pratici e ricercati da artista combattente. Era di una bellezza essenziale, al di là del femminile, ma allo stesso tempo molto sensuale. Qualcuno le disse che quello di cui parlava era effetto della civiltà, le cose erano andate in quella direzione come semplice evoluzione della natura umana e della cultura. Maril riprese la parola. Rivedendo quella scena diverse

volte, riuscii a percepire che dovette fare uno sforzo per mantenere la calma. Uno spasmo di sdegno si trasformò in un ghigno di sarcasmo: «La civiltà è molto dolce per pochi, solo conveniente per molti, un cazzo in culo per la maggioranza» rispose. «Aborro di essere un individuo già preconfezionato, con un lavoro già preconfezionato, degli hobby e delle passioni che seguono circuiti standard. La società ci vuole come cellule specializzate di un organismo. Le cellule nascono tutte uguali, contengono tutte lo stesso codice genetico e, potenzialmente, potrebbero svolgere qualsiasi funzione! Rimangono per poco in questo stato staminale, poi, a maturazione, dentro di loro si attiva solo una parte del codice e la cellula è costretta a specializzarsi: non può più cambiare la sua funzione, il suo ruolo. Mai più». Quelle parole risuonavano dentro di me. Fui definitivamente conquistato.

Poco dopo, durante la cena buffet nel salone dell'albergo, scoprii che Maril era una creator della Lotteria. Questa cosa mi emozionò; volli subito sapere da lei come creava le esperienze. Fu molto disponibile, mi spiegò che aveva accesso all'applicazione in rete per progettare e organizzare le lotterie. Grazie ad essa, ciascun intreccio poteva essere suddiviso in blocchi, detti momenti o scene, che rappresentavano le singole situazioni in cui il creatore collegava a suo piacimento personaggi, azioni, luoghi e oggetti; alcuni di questi collegamenti dovevano essere affidati al caso, seppur tra realtà compatibili. La interruppi subito, chiedendo se fosse possibile creare una lotteria il cui premio fosse quello di incontrare i membri della Compagnia. Lei rise, io ne rimasi un po' risentito, ma volevo capire: mi spiegò che, seppur ci fossero moltissime possibilità riguardo a come mescolare le varie realtà che formavano la trama, ogni scelta del creatore doveva però essere compiuta tra le modalità contemplate dal software. Conoscere qualcuno rientrava tra i premi ammissibili, ma non si poteva conoscere la Compagnia perché quest'ultima non era una possibilità associata a quell'azione. Comunque le opzioni erano molteplici, così come le scelte necessarie ad escogitare gli eventi; perciò non poteva esistere un'esperienza uguale all'altra – mi disse che il numero di combinazioni possibili era superiore al numero di atomi nell'universo!

Vista la mia curiosità, Maril mi mostrò di fatto come usava l'applicazione. Innanzitutto sceglieva un periodo di tempo e i luoghi nei quali svolgere l'esperienza. La scelta di una location di solito comportava il coinvolgimento di un abitante. Questi era tenuto a validare l'intera esperienza, nel caso fosse avvenuta per intero nel luogo di cui era responsabile, altrimenti validava solo il blocco relativo alla scena che si sarebbe svolta nella sua location. Qualora fosse stato indispensabile anche un tipo di servizio specializzato, non affidabile a uno dei giocatori, affinché la creazione dell'evento potesse essere completata, occorreva la validazione di almeno un fautore – era esattamente la disponibilità da me fornita quando accettavo una proposta, soltanto che adesso osservavo la cosa dall'altro punto di vista. Nell'attesa che gli abitanti e i fautori necessari accettassero l'invito, il creatore poteva comunque proseguire il progetto comprando sul mercato quel servizio. Ciò faceva aumentare automaticamente il costo del biglietto di partecipazione, ma che sarebbe poi diminuito nel momento in cui il primo fautore avesse fornito la disponibilità non ricevuta in precedenza. Una volta completata la parte progettuale, la nuova lotteria poteva essere messa in palio; se fosse poi riuscita ad attrarre il numero minimo di partecipanti, sarebbe stata effettivamente realizzata. Al raggiungimento di quella soglia, si sarebbero estratti quindi i fautori, tra tutti quelli che avevano dato la disponibilità, e sarebbero avvenute le transazioni tra chi spendeva e chi riceveva credito. Ovviamente anche il creatore guadagnava credito, commisurato alle entrate registrate dalla lotteria da lui ideata.

Forse per il suo ruolo di creatrice di esperienze o magari perché era addentro alla Compagnia – anche se, quando glielo chiesi una volta entrati in intimità, negò di conoscerne alcun membro – Maril mi aiutò a mettere meglio a fuoco, oltre al funzionamento della Lotteria, quella parte della storia che non ero riuscito a ricostruire perché troppo recente. Sapevo che certi automatismi erano sempre stati alla base dell'organizzazione del gioco, ma in passato erano gestiti su carta – seppur di algoritmi sempre si trattasse – e dovevano essere

necessariamente ratificati da persone che avevano il compito di creare i collegamenti tra le realtà coinvolte. La Compagnia era sempre stata l'organo centrale che, attraverso una forma codificata e condivisa, aveva governato i meccanismi di creazione dei destini, prestazione dei servizi, disposizione dei beni e scambio della moneta interna. Da quel che mi diceva Maril, la rivoluzione informatica che stava avvenendo mirava ad eliminare certe opacità all'interno dell'élite che gestiva la Lotteria. Gli appartenenti alla Compagnia erano estratti a sorte tra coloro che fossero capaci di ratificare le scelte dei creatori e vigilare su eventuali irregolarità; d'altra parte, però, entrare nel suo bacino di eleggibilità era molto difficile, perché la possibilità di partecipare alle estrazioni di solito rimaneva una prerogativa di chi aveva già ricoperto la carica. Inoltre, per non essere punibili legalmente, gli eletti mantenevano l'anonimato e dunque non erano controllabili, se non dai loro pari, pregiudicando di fatto la trasparenza delle loro azioni. L'ingresso di tanti nuovi partecipanti da altre città e l'evoluzione dei mezzi a disposizione, rappresentata appunto dalla svolta che si ebbe grazie all'uso dei software, stava causando un conflitto all'interno della Lotteria, con la nascita di una sorta di contro-élite che stava sviluppando nuovi strumenti per la creazione e la gestione dei destini. Le lotterie potevano essere organizzate, in un certo senso incastrate, mediante il software e, sempre tramite esso, anche validate dai fautori, in modo che tutta la rete di giocatori si potesse fidare di partecipare. Non era più necessario che qualcuno valutasse la fattibilità dell'esperienza, perché questa veniva accordata passo passo dagli abitanti e dai fautori. Questi ultimi si sentivano, così, direttamente coinvolti nella gestione della Lotteria e diventavano sempre più numerosi, alimentando a loro volta, per spendere il credito accumulato, le file dei partecipanti. Un circolo virtuoso per il quale la Compagnia non aveva più ragione di esistere: le sue funzioni erano demandate e diffuse tra gli utenti e gli algoritmi organizzativi.

Ricordo che rimasi perplesso. Reputavo che dovesse comunque esserci qualcuno che fosse proprietario della piattaforma, che detenesse le password per modificare il software, risolvendo gli eventuali errori, facendo evolvere il codice in base alle nuove esigenze o, quantomeno, inserendo dall'esterno gli inevitabili parametri che lo regolavano. Maril mi spiegò che non c'era un proprietario, che l'applicazione girava su vari server in rete e quindi non c'era più una persona o un gruppo che ne deteneva le chiavi. Nessuno poteva staccare la spina perché la Lotteria era diffusa nella rete, aveva tantissimi centri e tantissime chiavi, nessuna decisiva. Inoltre il software era libero, quindi le scelte necessarie per la sua gestione venivano condivise tra gli sviluppatori. La cosa più interessante, secondo lei, era il fatto che per questo motivo stavano nascendo nuove *derivazioni* del software e avremmo assistito alla nascita di varie Lotterie. «E di varie Compagnie!» aggiunsi io. Lei sorrise e annuì condiscendente.

Eravamo rimasti soli in quella grande sala, circondati da una luce soffusa. Trovai una bottiglia di porto e continuammo a parlare, ma non più del grande gioco che ci aveva fatti incontrare; era il momento di scoprire noi stessi. Passammo la notte insieme, immersi in una conversazione che si fece sempre più intima. Ci inventammo un gioco semplice ma estremamente eccitante: associavamo le parti del corpo a delle parole e ogni volta che ne veniva pronunciata una, l'altro doveva toccare o esplorare la parte del corpo corrispondente. Le parole erano scelte casualmente, alcune descrivevano oggetti o sensazioni, altre erano completamente astratte. Ogni associazione portava a un nuovo tipo di contatto, trasformando il gioco in una danza di scoperta e intimità. I tocchi diventavano sempre più intensi e audaci con il passare del tempo, creando un'atmosfera di crescente erotismo. All'alba, quando ci congedammo, sperando di poterla rincontrare il prima possibile, chiesi a Maril il suo numero per poterci rivedere. Mi rispose che potevamo darci un appuntamento tramite la Lotteria, alla nuova esperienza che lei stava creando.

Maril non dava mai il suo contatto, oltre a non concedere alcun riferimento alla propria vita privata. Solo per caso o nella Lotteria voleva ritrovarsi. Presto mi resi conto che non era l'unica ad avere questo atteggiamento. Era diventato un gesto di tendenza, ovvero un segno

di appartenenza a un'avanguardia di persone che si sentivano coinvolte totalmente nel gioco e, quindi, vivevano relazioni intense e transitorie, spesso fugaci ma eccessive, a volte in maniera irrazionale. Si lasciavano al caso gli incontri oppure ci si dava appuntamento nella Lotteria; ma neanche così si aveva la certezza di ritrovarsi, perché ognuno era condizionato dal destino affidatogli dalla sorte. Tutto ciò non era certo un problema: aggiungeva imprevedibilità a dei rapporti già basati sul caso. Una volta avevo appuntamento in una lotteria con una donna, ma risultammo coinvolti in tempi diversi; inoltre io, da servo, non avevo accesso a certi luoghi. Ebbene ricordo che, nottetempo, rischiai la pelle entrando da una finestra per fare l'amore con lei, per poi da lì fuggire il mattino dopo.

Anche per me divenne una consuetudine non dare il mio contatto. Ripensandoci a posteriori, forse mi comportavo così per sentirmi parte di quell'avanguardia che associavo a Maril. All'epoca ero convinto di farlo per non sentirmi giudicato, per timore di suscitare compassione. Non potevo sopportare che le stesse persone con cui condividevo gli eccessi del gioco, dopo aver conosciuto una delle molteplici identità che potevo assumere al suo interno, vedessero poi la mia quotidianità, che consideravo meschina. Io stesso non ero interessato a quella degli altri, protesa a guadagnare il denaro per sbarcare il lunario oppure consacrata alla ricerca lenta e inesorabile di una posizione nella società. Eravamo in tanti ormai a lasciare tutto questo fuori, chiuso in un ufficio o fra le quattro mura del proprio appartamento, per vivere direttamente nel mistero e nel divertimento, rinunciando a molti bisogni che la Lotteria non poteva soddisfare, ma avendo in cambio l'emozione del perenne diversivo. Ci sentivamo i primi esploratori di una nuova filosofia di vita e consideravamo poco interessanti, finanche dei codardi, coloro che non acquistavano destini. Noi volevamo uscire dai binari già tracciati e non c'era motivo di incontrarsi, se non per caso.

E per caso rincontrai Lisa. Proprio quando avevo smesso di pensare a lei perché nella mia testa era entrata forte Maril, la ritrovai durante una lotteria. Fu molto emozionante riprovare quell'attrazione magnetica che ci spingeva l'uno verso l'altra. Era finalmente tornata dopo essere stata costretta a fare esperienza all'estero per lavoro. Mi disse che mi aveva pensato spesso e che in passato, qualche volta che era temporaneamente in città, aveva giocato con l'idea di ritrovarmi. Le chiesi allora perché quella notte sulla spiaggia fosse andata via così, senza svegliarmi. Mi rispose di aver avuto timore che la fotografassi!

Se avessi rincontrato Lisa prima di conoscere Maril, avrei fatto di tutto per non perderla più. Invece, adesso, ero immerso in un'altra idea di vita, che da un lato mi imponeva di non lasciar andare nessuna occasione – perciò mi buttai di nuovo in una storia sensuale con lei, fingendo che il mio cuore fosse sgombro – ma allo stesso tempo, questa nuova visione, mi raccomandava di affidare i nostri incontri ad appuntamenti incerti tramite la Lotteria, come Maril aveva fatto con me. Per di più, erano aumentate le possibilità di rivedersi nel gioco, sia con un appuntamento sospeso che per caso. Grazie alla diffusione del sistema di applicazioni per gestire le esperienze, gli eventi in cui ritrovarsi erano diventati infatti più numerosi e le esperienze più interconnesse. Ormai era abituale giocarci – non solo per me – e non più occasionale. Si poteva inseguire un premio o vivere un'avventura tutti i giorni e in vari orari. Erano così tante le lotterie che sfogliarle era noioso, conveniva sceglierle impostando delle preferenze – come il tempo di gioco, oppure il luogo o il costo – che restringevano il campo di ricerca. Se ne sceglieva poi una o si lasciava al sistema la selezione casuale, tra quelle che rispettavano i parametri. Si radicò, dunque, anche un altro modo di giocare: in molti non inseguivano più un premio particolare, ma sceglievano solo il periodo di tempo, breve o lungo che fosse, aspettando di conoscere il proprio destino. Divenne possibile anche programmare una serie di lotterie come se costituissero un viaggio: scegliendo il periodo, i luoghi di partenza e di arrivo e le tappe intermedie. Era tutto incluso: dallo spostamento agli imprevisti, dai luoghi da abitare agli incontri con altri giocatori. Era possibile sfruttare il fatto che ormai la Lotteria aveva delle tribù di adepti sparse in tutte le metropoli.

Queste novità furono introdotte da una delle prime derivazioni del sistema. La nuova versione manteneva ovviamente le altre funzionalità, così in poco tempo abbandonammo

tutti la precedente piattaforma. Come aveva previsto Maril, le derivazioni della Lotteria si susseguirono negli anni, ciascuna con qualche innovazione significativa nell'interfaccia o nel software di creazione e gestione. Alcune attecchivano e si affermavano come possibilità parallele, diventando addirittura la versione principale, altre si rivelavano dei semplici aborti e non lasciavano traccia. In generale, quelle derivazioni che proposero una gestione più aperta e orizzontale, con i giusti incentivi e ruoli ben distribuiti, maturarono un vantaggio rispetto ad altre derivazioni più corporative, in cui la gestione era più opaca.

La Lotteria divenne allora un ecosistema di piattaforme che dialogavano tra loro. La moneta infatti era comune, cioè il credito acquisito poteva essere speso dappertutto. Inoltre le derivazioni potevano interagire tra loro, pur essendo difformi – l'output di un sottosistema poteva essere input per un altro e così via – cioè un'esperienza poteva concludersi con l'inizio di un'altra, gestita da un altro software, o le due lotterie potevano intersecarsi. Questa interdipendenza si manifestava col fatto che il destino assunto da un giocatore in un'esperienza, diventava un vincolo per le altre lotterie a cui avrebbe potuto aderire in contemporanea. Se il numero di vincoli fosse diventato troppo alto, non si sarebbero potute attivare altre lotterie, a meno di non rinunciare a qualcuna già in atto, pagando la penalità a beneficio del facilitatore che avrebbe sostituito quel giocatore.

Le sanzioni in effetti furono un altro aspetto su cui le varie derivazioni dovettero coordinarsi. La Lotteria si era sempre basata sulla fiducia negli altri giocatori e su degli accordi, considerati come dei piccoli contratti tra essi. Il venir meno a un accordo tra giocatori metteva in moto un meccanismo di penalità. Farlo ripetutamente poteva portare all'ostracismo dal gioco. Il garante del rispetto degli accordi e delle penalità in passato era stata la Compagnia, mentre in quel periodo tale funzione si era diffusa nelle community di creator, facilitatori e host, oltre che di semplici giocatori, che sostenevano le varie derivazioni. Le semplici diminuzioni di credito erano facili da imporre in tutto il sistema, come lo erano, all'altro estremo, le espulsioni dalla Lotteria. Piuttosto fu importante il coordinamento tra le varie derivazioni riguardo alle nuove penalità che vennero introdotte; queste permettevano di evitare l'espulsione totale, inserendo la possibilità di vari raggi e intervalli di esclusione: ad esempio l'allontanamento in seguito a un'infrazione poteva valere solo per alcuni tipi di lotterie o avere una durata limitata. Le penalità erano sì più graduali, ma anche meno contestabili, perché la Lotteria era diventata ancora più impersonale di quanto non fosse già in passato.

* * *

Non mancai all'appuntamento che Maril mi aveva dato all'esperienza da lei creata. Fu una lotteria eccitante, divertente e spregiudicata che, dietro una struttura quasi primitiva, nascondeva una visione del mondo e della società dura, critica e consapevole. I partecipanti furono centinaia, divisi in due squadre che abitavano in due distanti fattorie ai limiti di un bosco. La prima fase del gioco consisteva nell'accumulare beni che sarebbero stati consumati poi nell'ultima fase, una grande festa che avrebbe visto altre situazioni particolari, giochi e spettacoli, già organizzati dalla creatrice. Molti dei cibi necessari venivano raccolti negli orti oppure cacciati e pescati nelle vicinanze, per essere poi cucinati. Inoltre, utilizzando parte del denaro procurato dalla vendita dei biglietti di partecipazione, si potevano acquistare altri beni, a seconda delle esigenze e soprattutto dei desideri dei giocatori che avevano vinto quella possibilità. Oltre ad organizzare il necessario per la festa, occorreva anche preparare la fase successiva, in cui le due squadre si sarebbero sfidate tramite delle prove: andavano allenati perciò i vari giocatori coinvolti, per estrazione, in queste gare.

Per far comprendere a pieno le lotterie create da Maril, devo fare una premessa. Il credito che riceveva il creatore era proporzionale al numero di partecipanti all'esperienza. Secondo Maril, le lotterie che permettevano maggiori guadagni riguardavano *il saccheggio e la sessualità*. Io che la conosco bene so che, aldilà dei motivi economici, trattava questi temi

perché le consentivano di disvelare due meccanismi basilari della società. Dal punto di vista di chi ha un bisogno o un desiderio, il principio fondamentale che guida gli scambi tra persone, ripulito di ogni aspetto etico, rimane quello di consumare merce o servizi della migliore qualità con la minor spesa possibile. Questo fine spiega, meglio di tutte le alternative ideologiche e religiose, il funzionamento delle società umane, compresa quella capitalista. Ebbene, il modo più rapido per realizzare questo scopo, spogliato anch'esso di ogni principio morale, è stato storicamente il saccheggio. L'accumulazione di ricchezza rappresenta l'inizio del ciclo economico del capitale. Laddove esso non sia stato messo da parte col lavoro di una vita, o addirittura di più generazioni, allora è stato accumulato con l'appropriazione forzata, come bottino di guerra ai danni di un nemico esterno oppure, internamente, a discapito di un'élite rivale o delle classi inferiori. La politica quindi, in tempo di pace, è la gestione pubblica, ma allo stesso tempo sottesa, del saccheggio. Ciò che è pubblico rappresenta la facciata di una società: è la maniera di rendere esplicito cosa la civiltà preferisce mostrare, ma che spesso nasconde altri aspetti. Anche la manifestazione fisica della sessualità in pubblico è vietata. La sessualità è quanto di più lontano c'è dal concetto di pubblico. La società civile, oltre al saccheggio, maschera anche questa pratica, dotandosi di innumerevoli altre sovrastrutture.

Maril, come un'artista concettuale, costruiva le sue esperienze per far vivere ai partecipanti questi rimossi della società, per metterne a nudo certi meccanismi. L'atmosfera che cercò di dare all'esperienza da lei creata era spudorata. Mentre un gruppo di persone era impegnato a prepararsi per le prove e ad allestire la grande festa, altri potevano dedicarsi all'ozio, a cui partecipavano anche molti fautori, di tutti i generi e orientamento sessuale, che si prostituivano. Più precisamente si offrivano come premi di altre lotterie, che si attivavano seduta stante tra i giocatori presenti. Questa atmosfera disinibita comportava che anche coloro che oziavano senza aderire a queste lascive lotterie estemporanee – vuoi per questioni etiche, vuoi per ragioni di stile – si adoperassero comunque per incoraggiare in altri modi, o estendere in altri luoghi, quell'atmosfera erotica. Per Maril il denaro era un catalizzatore, il lubrificante necessario per far scorrere gli eventi e far succedere le cose. Evitava di esprimere giudizi morali: come mi disse più volte, si limitava a osservare gli avvenimenti. Di certo la morale all'interno della Lotteria non era vincolante come lo è normalmente nella società; ad ogni modo, Maril pensava che i costumi e gli ideali potessero cambiare se messi in discussione da una pratica efficace. Nelle esperienze che creava, l'efficacia di certe condotte si misurava innanzitutto dall'emozione che tali destini riuscivano a produrre; a livello economico, invece, dal profitto che raccoglieva la lotteria.

Dopo un paio di giorni – in cui ognuna delle due squadre aveva preparato il proprio evento finale e, in base alle estrazioni, tanti avevano vissuto momenti sia di lavoro che di ozio – iniziarono le sfide. La squadra perdente fu costretta ad abbandonare l'esperienza e tutto ciò che aveva lasciato nella propria fattoria venne saccheggiato, diventando il bottino dei vincitori, compresi i fautori sessuali rimasti nella dimora, che furono "rapiti" e condotti nell'orgia finale.

Dopo quell'esperienza incontrai Maril varie altre volte, sempre nella Lotteria, mai al di fuori del gioco. Senza scambiarci alcun tipo di contatto, ci davamo appuntamento alla stessa esperienza oppure scegliendo lo stesso tempo e lo stesso luogo. Capitò anche di incontrarci per caso; del resto lei mi aveva reso complice dei suoi gusti. Sebbene non potessi dire di conoscerla totalmente, perché non avevo idea della vita che realmente conducesse fuori dalla Lotteria, condividevamo varie idee e percepivo che eravamo allineati su varie posizioni.

Come lei, fui tra i primi a vivere quasi tutti i momenti di svago nel gioco. Cominciai a mettere a disposizione della Lotteria anche il mio alloggio: ciò mi permetteva di aggiungere un altro po' di credito a quello che già guadagnavo da fautore. Sempre più spesso riuscivo anche a mangiare e a dormire all'interno delle esperienze a cui prendevo parte. Lavorare al di fuori del gioco per me aveva come scopo soltanto la sopravvivenza. Sono una persona

che non ha una storia familiare, nessun retaggio da portare avanti o eredità di cui approfittare. Questo da un lato è un evidente svantaggio ma, d'altro canto, mi ha permesso di sentirmi libero da molte spinte e costrizioni, non solo dei familiari. La Lotteria si è sempre posta in antitesi all'ordinamento sociale fondato sulla storia, perché il passato di ciascun individuo viene continuamente cancellato e quindi ignorato. Vivendo in quel gioco come in un ordine parallelo a quello storico, ero consapevole di poter minimizzare gli svantaggi di non possedere alcun appoggio o trampolino per la mia affermazione sociale, pur lasciando a me stesso la libertà dai doveri imposti dal portare avanti una tradizione.

Neanche Maril sembrava dare peso ai legami familiari e, in generale, non mostrava interesse per la quotidianità al di fuori della Lotteria. Non voleva parlare di come campava – qualcosa doveva pur fare, oltre a creare esperienze. Penso che, come me, non avesse una rendita che le permettesse di dedicarsi solo al gioco, sebbene cercasse di immergersi in esso completamente per inseguire un altro modo di vivere. Anche lei lo considerava come un nuovo ordine, diverso da quello millenario che ci era stato imposto alla nascita. Un ordine meno individualista: le lotterie a cui giocavamo, e che lei stessa creava, erano intrecci di destini rivolti a una molteplicità di partecipanti e che, quindi, favorivano l'incontro. L'individualismo – che pervade la vita al di fuori della Lotteria – lascia sullo sfondo la questione che forse più di tutte allineava me e Maril a quel gioco: per noi le disuguaglianze economiche e sociali avevano raggiunto un livello troppo alto e mancava la libertà di fuggire da quest'ordine costituito, per evitare invidie, nevrosi e violenze. L'individualismo, infatti, non permette che tali differenze portino alla disgregazione dell'ordine sociale per ricrearne uno più condiviso – come appare naturale e come la storia narra sia avvenuto in passato. Per noi la Lotteria era un ordine che sfocava le disuguaglianze sociali, ma senza buonismi: la correttezza politica delle situazioni che si venivano a creare non era mai messa in questione, perché dipendeva dalle sorti estratte.

Su un punto però eravamo diversi, per la verità ritenevo che Maril fosse un po' contraddittoria. Secondo molti – me compreso – l'equità sociale sarebbe stata possibile in una società con rendimento immediato, senza accumulazione di capitale. La Lotteria si era potuta affermare in una società con un'economia forte e fluida, un'economia di benessere, ma se per ragioni ideali si sarebbe dovuta svincolare dal sistema capitalista, ciò sarebbe stato possibile solo attraverso una decrescita economica, con minore disponibilità di beni e servizi e una tecnologia meno diffusa – a vantaggio di una deliziosa imprevedibilità dell'esistenza, oltre che di una maggiore equità ed armonia tra le persone. Affidando al caso molte scelte, paradossalmente, si sarebbe potuta creare una società meno complessa. Maril era d'accordo che senza accumulazione di capitale la tecnologia non sarebbe potuta progredire, ma pensava che, siccome il livello tecnologico raggiunto era davvero molto elevato, sarebbe stato sbagliato auspicare una decrescita. Del resto, non essendoci unità tra le diverse culture sul pianeta – la schismogenesi culturale probabilmente è una dinamica inevitabile – qualsiasi società in decrescita verrebbe inglobata da quella con una tecnica più avanzata e quindi più potente militarmente. Basti pensare a come l'enorme crescita tecnologica nel XX secolo fu spinta dalla corsa agli armamenti tra le due superpotenze. Attualmente è il mercato globale l'arena che ospita la sfida necessaria a continuare tale avanzata.

Ripensandoci, forse Maril non era contraddittoria: semplicemente non accettava alcuni dualismi dati spesso per scontati. Comunque, da quando l'avevo conosciuta, avevo una nuova consapevolezza di quello che avveniva, sia al gioco che al resto. Devo darle atto che spesso era stata lungimirante: per esempio quando, per prima, mi aveva parlato delle varie derivazioni della Lotteria e della dissoluzione della Compagnia. Però Maril non riuscì a prevedere l'ulteriore evoluzione che avrebbe riguardato il gioco da lì a pochi anni, sebbene non si fece trovare impreparata.

Una delle derivazioni della Lotteria che ricevette molte critiche, ma che divenne comunque maggioritaria, permetteva ai facilitatori o agli host di inserire nel software di

creazione offerte al ribasso per i propri servizi. Per ovvie ragioni, non tutti vedevano di buon occhio il maggiore sfruttamento di queste persone, ma ciascun facilitatore era libero di allinearsi o meno, indicando una paga limite per lui accettabile. Si generava una sorta di asta al ribasso gestita in automatico dal software. I prezzi dei biglietti in questo modo diminuirono, diventando molto economici. Le lotterie erano già numerose e continuavano a svilupparsi, ma ad un tasso ancora maggiore aumentarono i partecipanti che le affollavano. Sempre più spesso, quindi, in molti si ritrovavano ai margini delle esperienze come semplici osservatori, senza essere né vincitori né costretti a pagare un pegno non necessario.

I creator – potevo constatare con Maril – non riuscivano a soddisfare la richiesta di produrre più lotterie. I dati dei partecipanti erano criptati e poi cancellati, ma a disposizione rimaneva pur sempre il codice di programmazione, ovvero la struttura essenziale di ciascuna esperienza che, da sempre, veniva riutilizzata dai creatori per generare nuove lotterie. Con la mole di dati codificati che era quindi disponibile, fu possibile allenare e implementare sulla Lotteria le prime intelligenze artificiali generative. Un destino è rappresentato da rituali codificati e ciascun rituale è un insieme di istruzioni; tutte queste informazioni dovevano essere coordinate in maniera coerente con i destini degli altri partecipanti. I creatori di esperienze, per quanto abili, avevano sempre dovuto fare i conti con i limiti delle capacità umane nel gestire le variabili del progetto. Le intelligenze sintetiche, invece, potevano regolare una quantità enorme di parametri, anche in tempo reale, generando esperienze con un numero di gradi di libertà superiore di vari ordini di grandezza rispetto alle precedenti.

I partecipanti esprimevano i propri desideri scegliendo i premi a cui concorrere; questi erano innumerevoli ma standardizzati, per essere codificati e inseriti nel sistema. A partire dai desideri dei giocatori, l'intelligenza artificiale coordinava i loro destini con le attività di host e facilitatori, sollevando di fatto i creator e gli organizzatori dal ragionare su questi difficili incastri. Fu possibile rendere automatici anche gli acquisti ricorrenti di alcuni beni di routine. Il creatore, all'inizio del progetto, poteva così limitarsi a definire le linee guida generali di un'esperienza o di una rete di eventi. Dopo l'elaborazione di questi prompt da parte dell'intelligenza artificiale, erano poi possibili modifiche umane; ma la complessità dell'intreccio creato dall'IA era tale che intervenire direttamente sul codice diventava rischioso: meglio agire a un livello più alto, dando solo istruzioni generali all'IA, piuttosto che modificare i parametri specifici. A questo punto al creatore rimaneva l'onere di supervisionare il buon andamento del gioco, anche da remoto, o, se preferiva, poteva impostare degli alert in particolari situazioni in cui pensava di voler intervenire. Per consentire tutto ciò, era necessario che il sistema ricevesse informazioni sullo stato attuale di una lotteria, tramite degli strumenti che monitorassero in tempo reale il gioco e inviassero questi input al software. Questi strumenti, detti *oracoli*, rappresentavano i sensi con cui l'intelligenza artificiale leggeva la realtà: potevano essere semplici dati presi su internet, oppure informazioni fornite dai partecipanti stessi o, di solito, da facilitatori e host, fino a dispositivi di controllo o sensori montati nei luoghi dell'esperienza e che inviavano segnali all'IA.

Ci sono stati dei creator che meglio di altri hanno perfezionato la sinergia con l'intelligenza artificiale, combinando in maniera pregevole intuito e creatività umani con la potenza computazionale e gli automatismi delle intelligenze sintetiche. Anche Maril faceva parte di essi, in gergo chiamati i *centauri*. Grazie a lei, che mi permise di osservare personalmente come operava con i nuovi strumenti, ebbi modo di analizzare anche quest'altro gradino dell'evoluzione della Lotteria. Il centauro, grazie alla combinazione con l'IA, poteva controllare varie lotterie contemporaneamente. Gli eventi proposti si adeguavano alle situazioni istantaneamente in base alle scelte dei partecipanti o all'interazione di essi con l'intelligenza artificiale, che raccoglieva informazioni sulle lotterie in corso mediante gli oracoli. Queste informazioni potevano essere sfruttate dal centauro per intervenire anche in tempo reale, inviando delle istruzioni direttamente sui dispositivi dei partecipanti e producendo così vari colpi di scena all'interno di un'esperienza: cambiamenti inaspettati ma allo stesso tempo adeguati alla situazione, che

mantenevano il gioco fluido, arricchendolo di possibilità. Ovviamente, la facoltà per il creator di modificare l'esperienza in base a quel che succedeva in tempo reale, era una possibilità sempre esistita nella Lotteria, ma in passato aveva una forma per così dire "rudimentale", ad esempio cambiare location in base alle condizioni meteorologiche. Riuscirci in maniera complessa e accattivante richiedeva – sempre in passato – abilità e attenzione continua da parte del creatore, che doveva anche essere presente sul posto; per di più, la modifica poteva comportare delle contraddizioni nella storia. Con la potenza di calcolo dell'intelligenza artificiale queste incoerenze si poterono evitare. Inoltre si moltiplicarono, grazie agli oracoli, le informazioni che giungevano a chi gestiva le variazioni di scena – l'IA o direttamente l'umano – che poteva così rimandare nuove istruzioni direttamente ai giocatori, anche senza essere presente. Il gioco non consisteva più solo di destini o scenari prestabiliti, ma di un loro continuo aggiustamento in tempo reale, a seconda delle azioni o delle scelte dei partecipanti che l'IA monitorava costantemente, rendendo ogni esperienza unica e inaspettata.

La produzione di intrecci contemporanei permetteva ai giocatori costretti alle incombenze di concorrere anche per altri premi, tramite lotterie più piccole rispetto a quella di cui erano servitori. Tali premi minori erano scelti tra le preferenze del giocatore oppure direttamente dall'intelligenza artificiale, grazie alle informazioni a cui aveva accesso per mezzo degli oracoli. Questa nuova modalità risultò assai più accattivante e il gioco divenne virale. Su queste basi, i centauri crearono una sorta di industria, contrapposta alla vecchia maniera, più artigianale, di giocare. Si potevano ancora creare esperienze manualmente, ma erano facilmente riconoscibili perché meno complesse rispetto a quelle create dai centauri e, dunque, anche molto meno frequentate. Praticamente tutti cominciarono a giocare alle nuove lotterie potenziate dall'IA.

Fu quello l'unico periodo in cui mi allontanai dalla Lotteria. Non l'abbandonai mai del tutto, mi ci dedicavo molto meno. Con i miei amici giocatori dissimulavo un atteggiamento selettivo e un po' snob verso quella marea di novelli partecipanti. Ma c'era anche un altro motivo, più importante: in quel periodo io e Lisa provammo a stare insieme assiduamente, al di fuori della Lotteria. Tutte le volte che ci eravamo incontrati, dopo il nostro primo incontro, avevo sempre percepito un'attrazione reciproca talmente forte che ci destabilizzava – sono sicuro che anche chi ci stava intorno lo notava. Sensazione che non era mai scemata, nonostante gli anni trascorsi. Avevamo degli amici in comune, io e Lisa, così iniziai a frequentare i luoghi dove sapevo che l'avrei incontrata. La nostra storia ebbe uno scarto: cominciammo dapprima a vederci o a sentirci tutti i giorni – avvertivo che lei ne era felice come me – e, poi, andammo a vivere insieme.

Quella che era stata la nostra attrazione speciale, però, divenne presto patetico possesso reciproco: provavo fastidio nel vederla da sola con un uomo, mai le parlai delle mie donne passate perché – anche a dei miei semplici accenni – aveva degli accessi d'ira; oltre a diversi altri episodi che esulano da questo racconto. Quando giocammo insieme, per la prima volta nella Lotteria, provai la vera gelosia e, in maniera complementare, l'imbarazzo di stare attento a non suscitarla nell'altro. Mantenni il contatto con Maril con degli appuntamenti sempre più distanziati l'uno dall'altro – Maril non mi chiese niente e io nulla le spiegai, ma qualcosa dovette capire perché, diversamente dal solito, non fu mai provocante nei miei confronti.

Non penso però che fu la gelosia il motivo principale per cui andò male la vita di coppia tra me e Lisa. Credo sia successo soprattutto perché nessuno dei due si sentiva realizzato: in quel periodo vivevamo una continua corsa per cercare ognuno la propria strada e non riuscivamo a dedicarci all'altro. Non ci lasciammo con un litigio; ci rendemmo semplicemente conto che la quotidianità stava spegnendo il nostro legame, rendendolo banale. E allora, quando entrambi ci riprendemmo le nostre metà di conchiglia, che per più di un anno erano state vicine, cancellammo i nostri contatti e decidemmo di rincontrarci e riscoprirci nella Lotteria. E fu di nuovo bellissimo. Così ricominciammo a vederci come

facevamo prima dell'errore di andare a vivere insieme.

Una volta litigammo furiosamente; ma quando ci rivedemmo, tempo dopo, facemmo l'amore come se niente fosse successo. E così, per anni, abbiamo continuato a rincorrerci tra le varie esperienze, alla fine delle quali ci promettevamo un nuovo incontro. Poi l'ho persa nella moltitudine. Prima, se un appuntamento fosse fallito, con buona probabilità ci si sarebbe potuti rincontrare per caso in una lotteria successiva. Nella moltitudine di esperienze e giocatori che affollano adesso il gioco, invece, la probabilità di incontrarsi è diventata infinitesima. Infatti, perso un appuntamento, non l'ho più rincontrata. Certo, se avessi voluto, avrei potuto provare a cercarla al di fuori della Lotteria, ma non sarebbe stato forse come tornare indietro su una strada già battuta? Ci siamo persi e forse sarebbe successo lo stesso anche se avessimo continuato a vivere insieme. Così, però, ogni volta che ho giocato, ho sperato sempre di rincontrarla.

Il fatto che il compenso per i creator fosse proporzionale al numero di partecipanti, nella moltitudine che affollava la Lotteria, permise a molti centauri di arricchirsi rapidamente. Nonostante il credito acquisito non potesse essere trasformato in denaro reale, si generò comunque una crescente disparità tra i centauri e gli altri partecipanti. Infatti, oltre ai creatori che non volevano o non sapevano usare l'intelligenza artificiale, anche facilitatori e host videro aumentare il divario di credito tra loro e i creator potenziati dall'IA. I centauri potevano investire il loro enorme capitale nella realizzazione di nuove esperienze, quindi la loro volontà ha inciso molto più delle altre nel modellare le pratiche e l'immaginario assunto dalla Lotteria negli ultimi anni. La disparità economica si è di fatto tradotta in differenze nelle possibilità di trasmissione culturale.

È stato un altro però l'effetto più importante della loro enorme ricchezza. I centauri si associarono per creare una nuova derivazione in cui qualsiasi utente, anche senza esperienza, con l'ausilio dell'IA poteva diventare creator egli stesso. Era possibile richiedere l'attivazione di una lotteria in base a un desiderio individuale; l'intelligenza artificiale dava poi una risposta organizzativa, nel senso che coordinava le persone necessarie per soddisfare quel desiderio: una sorta di organizzazione sociale automatica. Una volta attivata questa lotteria – a cui partecipava anche il suo creator – questi poteva scegliere se aspettare che aderissero altre persone: ciò faceva abbassare il prezzo del biglietto, ma anche diminuire la probabilità di vincere. Il costo era inversamente proporzionale al rischio. Essendo possibile generare lotterie anche con un solo partecipante, si poteva avere la sicurezza di raggiungere il premio, seppur con un costo molto elevato, necessario a coprire le spese. Solo i centauri avevano l'enorme credito necessario per usare quotidianamente questa modalità di *desiderio libero*; come Maril, che ha potuto così vivere finalmente come voleva – e come allora non sarebbe dispiaciuto neanche a me: perennemente all'interno della Lotteria e in maniera sostenibile, cioè senza più dipendere dall'economia esterna. Poteva viaggiare, dormire e andare a mangiare dove voleva; poteva sfruttare tutta la tecnologia che le serviva e tanto altro. Questa è stata l'altra conseguenza notevole dell'enorme ricchezza dei centauri: il loro successo li ha resi indipendenti, trasformando la Lotteria in una realtà alternativa in cui hanno potuto immergersi, senza mai dover ritornare al mondo reale visto che dentro di essa potevano soddisfare qualsiasi loro desiderio.

Tanti altri hanno provato a vivere esclusivamente nel gioco. Molti hanno dilapidato intere fortune, perché la spesa per giocare non era compensata dal credito interno – come per i centauri. Hanno giocato d'azzardo e hanno perso. Altri, invece, vivevano effettivamente immersi nella Lotteria, ma per la società erano dei disadattati: gente che non lavorava e non sapeva come fare soldi, che aveva più credito nella Lotteria che nella realtà! Hanno finito per rifugiarvisi, essendo incapaci di guadagnarsi da vivere al di fuori di essa. I più illuminati vivevano di nulla nell'attesa di qualcosa che la sorte avrebbe riservato loro, ma la maggior parte di essi si perdeva, lasciando scegliere agli algoritmi il proprio destino per un tempo indefinito. Così, i detrattori del gioco denunciavano queste storture accusandolo di essere pericoloso. Dicevano che era un meccanismo diabolico che creava

dipendenza e perciò doveva rimanere illegale. Troppi erano caduti nel baratro e avevano sperperato il proprio denaro, alimentando un mondo fittizio a discapito dell'economia reale. Con questi argomenti gli oppositori tentavano di gettare fango sulla Lotteria e i suoi giocatori, per richiamare un'altra epoca di repressione.

Tutto ciò provocava in me un certo turbamento: non potevo allontanare definitivamente il pensiero di poterci finire invischiato anch'io in quelle dinamiche. Ne parlai una volta con Maril; senza ammettere che mi sentivo fragile, le dissi che, da quando la Lotteria era diventata abituale, molte persone avevano cominciato a subirla, più che a viverla come un gioco. Lei sminuì, sembrava pensarla con più leggerezza: metteva in conto che la costruzione di un nuovo ordine comportasse degli effetti collaterali. Ammetto di aver provato del risentimento in quel momento; una sorta di rancore che si può rivolgere solo verso qualcuno con cui si ha un legame forte. Vedevo Maril vivere la sua nuova vita fatta di privilegi come se avesse cancellato tutti i nostri discorsi di un tempo, ignorando le nuove disuguaglianze che si erano affacciate sulla Lotteria da quando c'erano i centauri. Qualcuno potrebbe pensare che la mia fosse solo invidia – e in parte era sicuramente così; quel che io sentivo però era ingiustizia, ero irritato dal fatto che Maril potesse esercitare un'egemonia, non su di me in particolare, ma su tutti quelli come me.

E poi successe qualcosa che le cambiò la vita; e penso abbia avuto ripercussioni anche sulla mia. Un suo caro amico, Bardo – di cui Maril era stata tutor quando lui fu iniziato alla Lotteria – avendo accumulato molto credito, ma divenuto dipendente dal gioco, tentò l'azzardo del *lungo destino*. Le esperienze potevano adattarsi ad un qualsiasi intervallo di tempo scelto dal creatore e, forse con l'idea di fare la giocata della vita, Bardo generò una lotteria con un orizzonte temporale troppo esteso. Ovviamente dovette aspettare l'adesione di altri giocatori, perché su durate di anni era impossibile avere abbastanza credito per avere la sicurezza di vincere. La sorte gli affidò un lungo destino che lui reputava troppo meschino. Se avesse rifiutato avrebbe dovuto pagare una penalità troppo alta e non possedeva più abbastanza credito. Inoltre, il grosso vincolo rappresentato da questo destino, gli impediva di giocare in altre esperienze, se non su tempi insignificanti. L'unica possibilità era uscire dalla Lotteria definitivamente, accettare di esserne espulso. Siccome aveva vissuto gli ultimi anni immerso in essa, all'idea di doverne uscire si sentì perso: aveva tralasciato completamente la realtà fuori dal gioco e, se anche avesse voluto tentare un improbabile cambio di identità, magari per ritornare a giocare in un'altra città, non avrebbe saputo più come guadagnarsi il denaro per farlo. Rimase con i suoi dilemmi per giorni, che furono pieni di angoscia per lui; poi si tolse la vita.

L'ultima volta che vidi Maril – erano passati più di dieci anni dal nostro primo incontro – quando le chiesi «come stai?» non mi rispose, parlando d'altro. Era turbata. Del resto, quando l'avevo ascoltata giorni prima, oscillava tra il pensiero che sarebbe dovuta essere più presente e il cruccio di non essere riuscita a capire che passava per la testa di quel suo caro amico. Anche se Maril era troppo intelligente per accollarsi la colpa di un gesto così personale, percepivo che qualcosa in lei era cambiato. Era anche vestita in modo diverso, più curata ma allo stesso tempo meno appariscente. Volle appartarsi con me subito dopo l'inizio dell'esperienza. Lasciammo il resto dei partecipanti e mi portò al buio per fare l'amore. Molto dolcemente, si dedicò totalmente a me.

Dopo, Maril non volle tornare all'esperienza e ne uscimmo: per la prima volta eravamo insieme fuori dalla Lotteria. Ma non aveva deciso di andar via per fare cose "normali", piuttosto per sottolineare ciò che voleva dirmi. Lo capii solo alla fine. «Possiamo provare ad avere tutto. Qualsiasi bisogno complesso, anche desideri inconfessabili. Prima o poi, a forza di tentativi, possiamo raggiungere quello che vogliamo, senza doverne essere debitori verso nessuno… È soltanto tutto fondamentalmente finto. E questa sensazione rimane come un rumore di fondo». Così esordì Maril per rompere le mie chiacchiere, penso giudicandole inutilmente delicate. Espresse poi il timore che la Lotteria fosse solo una moda, a cui la gente giocava per sentirsi trendy, e che sarebbe finita come tutte le mode. Avevo la

sensazione che volesse mettere in discussione il gioco, forse temevo che meditasse di smettere. Ma col discorso che fece dopo, invece, come al solito, mi sorprese. «Quante persone utilizzano il gioco solo per le sue esperienze piccanti, forti, emozionanti, senza essersi mai domandati del potenziale sociale di quest'esperimento? Ma quelle stesse persone, sono sicura, si adatterebbero ad un nuovo sistema sociale senza porsi troppe domande, solo per convenienza». Una convenienza emozionale intendeva Maril, non tanto economica. «La Lotteria è un ordine parallelo a quello millenario. La Lotteria ha sostituito quell'ordine per me e così può essere anche per gli altri. Un ordine meno individualista ma più scorretto politicamente. Un ordine che possiamo disegnarci addosso, scegliendo il giusto valore dei parametri».

Continuò poi immaginando un'allegoria della società come linguaggio, con i suoi codici, un alfabeto e una sintassi; insomma con la propria grammatica. «Noi nasciamo immersi nell'ordine sociale: è la nostra lingua madre e la subiamo acriticamente, ci fa pensare e agire in direzioni già determinate. La Lotteria invece l'abbiamo dovuta imparare. E imparare un'altra lingua indica anche un nuovo orizzonte mentale. Il tedesco, ad esempio, adopera i verbi alla fine della frase e quindi, per comprendere quello che un'altra persona sta dicendo, bisogna aspettare che finisca di parlare. Non ci si può accavallare, è necessario ascoltare prima. Questo implica una diversa attenzione nei confronti dell'altro». Io le dissi che, non parlando tedesco fin da piccoli, questa riflessività non ci apparteneva. Mi rispose che era quello il punto. «Bisogna iniziare sin da bambini con la Lotteria. Solo così possiamo lasciarci alle spalle la società e l'ordine costituito che abbiamo ereditato e che vogliamo cambiare». Fece una pausa, come se riflettesse sulle sue stesse parole: «ma invece nessuno di noi fa figli!». Il discorso poteva avere anche un senso dal punto di vista filosofico e antropologico, le dissi, ma pensavo che non ci sarebbero stati dei pazzi disposti a fare una cosa simile. Mi ricordo che lo dissi ridendo; lei se ne risentì, perché sembrava serissima. «Se vogliamo tramandare le nostre pratiche, dobbiamo farlo anche grazie alla linea genetica. Un modo di vivere che non genera prole ha più probabilità di scomparire». Poi, pesando ogni parola che pronunciava, mi chiese: «Tu lo cresceresti un figlio dentro la Lotteria?».

Avere un figlio era una questione che non avevo mai preso realmente in considerazione, un pensiero che era sempre stato molto distante da me. Le risposi che non era il coraggio a mancarmi; mi sembrava semplicemente un azzardo per i genitori, ma soprattutto per il bambino. Mi sentivo spiazzato, ma non lo palesai. Piuttosto cercai di difendermi dicendole che il suo era un punto di vista privilegiato e per questo non obiettivo. Le rinfacciai che aveva tratto enorme vantaggio dalla sua nuova condizione di centaura: poteva permettersi di giocare in maniera permanente, dimenticando tutte le incombenze della vita al di fuori della Lotteria. Lei aveva avuto l'occasione per fare questo salto ma, come ben sapeva, non era stato così per tutti. Col mio discorso cercai di riportarla coi piedi per terra o forse – confondo l'intenzione di allora con il giudizio che ne ho dato in seguito – tentai di sminuirla, mostrandole la sua incoerenza, le sue contraddizioni personali. L'essere diventata una centaura, infatti, la poneva in una posizione ambigua: da una parte, poteva sfruttare le sue capacità per cavalcare la sua ascesa economica, ma dall'altra avrebbe potuto rinnovare l'impegno, che ci aveva inizialmente accomunato, di combattere le disuguaglianze, promuovendo un gioco coerente con gli scopi originari della Lotteria. Il problema, in realtà, non riguardava solo lei. Stavo affrontando una questione molto attuale, che coinvolgeva tutto il sistema del gioco: era in atto, infatti, la separazione tra la derivazione gestita solo dai centauri e tutto il resto del sistema di gioco più tradizionale.

Dopo avermi ascoltato, senza ribattere, Maril mi chiese che cosa avrei fatto il giorno dopo. Risposi che dovevo andare a lavoro, ma non avevo alcuna voglia di parlarne. Lei mi disse che avrei potuto chiamarla. Non so bene da cosa derivasse il mio sarcasmo ma, come di riflesso, le risi di nuovo in faccia. Forse pensai che mi stesse prendendo in giro – non c'eravamo mai scambiati il contatto e per la prima volta che eravamo fuori dalla Lotteria stavamo per farlo – o forse lo feci perché pensai che fosse troppo altezzosa nel chiedermi di chiamarla e non proporsi di farlo lei. Ripensandoci, potrebbe essersi espressa in quel modo

solo per non essere invadente. Fatto sta, che Maril non reagì bene: chiuse gli occhi per un momento, fece un lungo sospiro e poi mi voltò le spalle. Sono passati cinque anni da allora, senza mai rivederla. Ogni volta che ho giocato ho sperato di rincontrarla, non so se per chiederle scusa o soltanto per riabbracciarla facendo finta di niente. Come con Lisa, il destino mi ha riservato un'altra perdita per cui non disperare.

Qui pongo fine alla parte personale della mia narrazione. Quel che è successo da allora, necessario per comprendere l'episodio che ha ispirato il mio racconto, non riguarda solo me e sono sicuro sia nella memoria dei miei lettori. Considero sufficiente citare i fatti seguenti senza riferire eventi specifici: il ricordo generale li potrà arricchire e approfondire.

Dopo che avvenne la separazione, a cui accennavo prima, tra i due sistemi di gioco, la derivazione dei centauri ebbe un'ulteriore impennata e la Lotteria divenne di fatto un gioco di massa. La versione tradizionale non scomparì del tutto, ma diventò di nicchia. Era ancora possibile giocare senza l'ausilio dell'intelligenza artificiale, ma lo facevano solo i nostalgici, appartenenti alle vecchie generazioni. Nonostante la divisione, rimase comunque aperta la questione di quanto il gioco potesse essere manipolatorio nei confronti dei partecipanti: oltre al coinvolgimento e alla giocabilità delle singole lotterie, coloro che le pianificavano lo facevano da una prospettiva ideale per cui il caso assicurava l'imparzialità, oppure organizzavano le esperienze in modo da favorire i creatori stessi? Ovviamente tale questione si era posta anche quando i creator non utilizzavano l'IA; i condizionamenti c'erano stati anche in passato, e forse anche meno subdoli. Piuttosto la polemica in quel momento riguardava come la manipolazione all'interno della Lotteria si stesse ottimizzando e anche insinuando nella sfera privata, in virtù dell'enorme potere dei centauri e di quanto il crescente uso degli oracoli rendesse sempre più pervasivo il gioco. Il centauro infatti era così potente che poteva costruire un evento adattandolo al singolo partecipante, per coinvolgerlo in un'esperienza che gli veniva dipinta addosso. Il problema che si poneva era quindi che i giocatori potevano facilmente essere sfruttati – e non solo economicamente: era successo infatti che qualche centauro avesse preso di mira dei giocatori, inducendoli in azioni a proprio favore, soprattutto a sfondo sessuale. Era giusto allora lasciare libero accesso alla creazione delle lotterie con l'intelligenza artificiale – rischiando l'uso improprio da parte di malintenzionati – o era preferibile instaurare un controllo centralizzato, per garantire una gestione etica delle esperienze? D'altro canto, una direzione centralizzata non avrebbe riportato al passato la Lotteria – quando era controllata dalla Compagnia – riproponendo la solita questione della mancanza di trasparenza al suo interno?

La risposta a questi problemi, che ha soddisfatto la maggioranza dei partecipanti, è stata la nascita dell'ultima derivazione del gioco che si è da poco staccata da quella dei centauri. In questa nuova versione, la gestione delle esperienze è affidata all'intelligenza artificiale con una dinamica evoluzionista e senza l'intermediazione umana. Le regole costituenti sono fissate inizialmente dalle varie community dei partecipanti; a partire da questi principi, è affidato alle intelligenze sintetiche il compito di rendere autosostenibile il sistema del gioco, lasciando che esso possa poi evolvere con le leggi della selezione naturale. Il gioco è organizzato in maniera tale che i premi siano continui e le esperienze si ripetano periodicamente, con qualsiasi intervallo di tempo, anche più volte al giorno; sono possibili inoltre delle modifiche che, come mutazioni, fanno evolvere le lotterie.

In estrema sintesi, dai premi, ovvero i desideri dei giocatori, si generano i destini, cioè dei rituali codificati: cambiano sempre gli interpreti, ma le procedure restano le stesse. Ogni interprete può apportare delle modifiche alla routine che gli è toccata in sorte. Se tali mutamenti lasciano fluido il meccanismo, non venendo né scartate dall'IA né contestate da altri partecipanti, possono diventare parte del rituale. La soddisfazione dei partecipanti viene espressa attraverso dei feedback o delle recensioni – incentivate da un piccolo aumento di credito per chi le pubblica. Le migliori lotterie vengono replicate; quelle che non raggiungono il gradimento scompaiono. Siccome ogni modifica accettata non esclude il rituale già consolidato, che a sua volta può subire ancora altre modifiche, da una singola

lotteria se ne possono ottenere molteplici. Si è ottenuto così un gigantesco sistema di rituali in evoluzione, che coinvolgono la moltitudine dei partecipanti, per soddisfare i desideri dei fortunati vincitori. Le mansioni per allestire materialmente una lotteria sono assegnate dall'intelligenza artificiale ai giocatori perdenti, che nel frattempo possono ambire a vincerne altre già attive. Come sempre è stato, le esperienze si adattano alle comunità dei partecipanti, ma adesso anche ai liberi desideri individuali. Tale modalità fu introdotta dai centauri, ma solo loro potevano permettersela per via del costo esorbitante. La nuova derivazione, completamente automatica, è riuscita a rendere accessibile la possibilità che ciascun giocatore esprima liberamente il proprio desiderio.

La Lotteria si è sempre basata su una certa abbondanza di risorse. In passato si reggeva sull'eccedenza creata dal sistema economico ed era occasionale perché tale era la disponibilità delle risorse. Questo nuovo metabolismo, di cui l'intelligenza artificiale è il catalizzatore, genera la ricchezza necessaria a rendere autosostenibile la Lotteria. Le competenze per creare un'esperienza, infatti, sono puramente mentali e il compenso che esse meritano non è più pagato a una persona, ma finisce nelle casse del gioco. Come ho già detto, molti centauri erano diventati ricchissimi in breve tempo per la grande quantità di lotterie che riuscivano a generare. Le prime lotterie totalmente automatiche vennero implementate con delle IA che sono entrate nel sistema come fossero dei centauri qualsiasi; così anch'esse, in breve tempo, hanno avuto a disposizione un grosso capitale. Il gioco era ormai talmente diffuso che tutti i fornitori di beni potevano essere pagati con la moneta della Lotteria e tutti i beni immaginabili erano a disposizione dell'IA per creare le esperienze. È stato necessario accumulare in cassa sempre meno denaro proveniente dall'esterno, così il costo per giocare è diminuito ulteriormente: come se in un'impresa che ha sostituito i dirigenti con l'intelligenza artificiale, i compensi di questi ultimi venissero reinvestiti nell'impresa stessa e, al limite, quando non serve più altro capitale per sviluppare l'impresa, il plusvalore finisse nelle tasche dei lavoratori. Così la Lotteria è diventata gratuita e regolata soltanto dalla moneta interna, che è misura del tempo e della fatica dei partecipanti, distribuiti in maniera coerente ma, laddove possibile, casuale. Del sistema dei centauri non si è avuto più bisogno: essendo più caro, in pochi mesi è scomparso perché disertato. Prima che tutta la ricchezza proveniente da esso andasse a monopolizzare gli scambi nella nuova derivazione, all'interno di quest'ultima è stata fondata una nuova moneta; la conversione dal vecchio sistema è stata resa possibile solo per piccole cifre, in questo modo l'eccessiva ricchezza dei centauri è stata disinnescata.

Più realizzavo ciò che si stava compiendo, più avrei voluto incontrare Maril per poterne parlare; speravo intensamente che fosse anche lei coinvolta in quest'ultima transizione in atto nel gioco. Non avendola incontrata, forse per sublimare questa mancanza, iniziai a scrivere la storia della Lotteria, in particolare dei suoi modi di creazione. Ammetto di averne dato un'interpretazione teleologica, come se tale storia fosse un processo finalizzato all'ideale a cui aspiravamo, cioè una società parallela dove esistono sì le disuguaglianze – inevitabili per innescare i processi sociali sottoforma di commedie o drammi – ma più giusta perché affidata al caso. Una società costituita da innumerevoli comunità temporanee e poco strutturate, in cui ci si possa identificare con un coinvolgimento variabile e rispetto alle quali è facile sia entrare che uscire; ma soprattutto da comunità che non facciano sentire l'individuo manipolato, se non dal caso. Avevo insomma la convinzione che la Lotteria non potesse essere controllata per ragioni storiche e ideali, oltre che per la complessità e l'impersonalità del sistema formale che la reggeva. Quanto mi è successo recentemente, mi ha ridestato il dubbio che tutto questo non sia vero. Si è anche radicata in me l'incertezza riguardo a quali siano gli scopi del gioco. Avendo perso convinzione sul senso della ricostruzione storica che stavo scrivendo, dunque, ho trovato necessario intrecciarla col racconto della mia vicenda personale.

Ho riversato il mio desiderio di pubblicare una Storia della Lotteria nel gioco stesso, partecipando ad una delle lotterie che regolarmente mettono in palio questa opportunità. Ho

partecipato ma ho perso, per cui ho ricevuto un'incombenza. L'ho accettata a cuor leggero, pensando che avrei riprovato nell'edizione successiva. Del resto non è stato il mio primo tentativo: ho già preso parte, perdendo, ad altre edizioni che hanno prodotto alcune delle tante storie della Lotteria. L'incombenza che mi è stata assegnata, come spesso accade, è completamente slegata dal fine ultimo dell'esperienza, inutile anche immaginare un possibile legame. Avevo l'obbligo di portare un pacco, un indumento imbustato o qualcosa del genere. L'istruzione mi chiedeva di darlo a qualcuno che porta il mio stesso nome. Mi è stato comunicato, inoltre, che mi aspettava un piccolo premio minore.

Al tramonto ero dentro una folla di persone in cammino, quando ho ricevuto le istruzioni che mi hanno guidato in un piccolo parco con delle giostrine, subito fuori dal flusso di persone; la sera era prossima, l'aria stava rinfrescando. C'erano alcuni bimbi che giocavano in quel giardino. È una cosa abbastanza inusuale nella Lotteria avere a che fare con dei bambini e non ho capito, lì per lì, se ne fossero coinvolti o meno. Mi guardavo intorno per identificare il destinatario del pacco che portavo con me, qualche genitore magari. Ho sentito chiamare il mio nome in lontananza e mi sono voltato d'istinto, perché la voce mi era familiare. Non ho afferrato da dove provenisse, ho visto però uno dei bambini rispondere a quella voce, perciò mi sono avvicinato per porgergli il mio pacco. Il bambino l'ha preso, replicando alla mia parola d'ordine, e mi ha dato a sua volta un pacchetto regalo, prima di correre verso la voce che risuonava di nuovo in lontananza. Mi sono voltato: era Maril la madre. L'ho guardata, lei non mi guardava; sono sicuro che mi abbia visto, sebbene fossimo molto lontani. Non so come spiegare, una sensazione netta che lei facesse finta di non vedermi. A quel punto, osservandolo andare verso di lei, il bambino mi ha ricordato me da piccolo. La sua età coincide col tempo passato dalle ultime volte che ho fatto l'amore con Maril. Ero immobile nel giardino, lontano in mezzo alla folla c'era lei, ma ho fatto finta di non riconoscerla. Ho aperto il pacchetto che avevo in mano e ho trovato mezza conchiglia. L'ho riconosciuta subito; sono rimasto sconvolto. Mi sono girato ma non c'erano più. Ho corso verso la folla e mi ci sono immerso per cercarli, ma nulla. Sono tornato a casa e ho verificato: aderisce perfettamente all'altra metà che conservo io. È la parte di conchiglia di Lisa e me l'ha regalata il figlio di Maril.

Che questa situazione sia stata una farsa creata per colpirmi, mi è sembrata da subito la spiegazione più plausibile. Per un attimo ho anche pensato che potesse essere stata solo una pura coincidenza – la Lotteria ci ha abituati all'inverosimile – ma che questa combinazione sia fortuita, è davvero troppo improbabile! Se invece fosse stato tutto uno scherzo nei miei confronti, allora vorrebbe dire che qualcuno può controllare la Lotteria e manipolare me e tutti i suoi partecipanti. Sembra la spiegazione più logica che proprio Maril abbia architettato tutto, forse per ripicca. Ma, aldilà delle difficoltà oggettive nel controllare il nuovo sistema di gioco, lei non era a conoscenza dell'esistenza di Lisa! Sono sicuro inoltre – e chi la conosce concorderà con me – che Maril non spenderebbe mai il suo prezioso tempo in qualcosa di tanto impegnativo, per il puro gusto della vendetta. Forse voleva mettermi alla prova, e io sono rimasto immobile davanti alla possibilità che quel bambino potesse essere mio figlio. Ma perché Maril sarebbe andata via subito? In ogni caso, perché prendersi la briga di recuperare la conchiglia?

Scartando le ipotesi precedenti, quel che mi resta è un pensiero che trovo inquietante: potrei aver assistito ad una delle manifestazioni dell'ultimo stadio della Lotteria, ora che è completamente controllata dagli algoritmi. Per quanto ci viene detto sull'attuale funzionamento del gioco, la volontà umana può essere inserita creando una lotteria che abbia per premio il desiderio da perseguire. È plausibile che sia stato un giocatore anonimo ad aver espresso il desiderio di combinare le due donne della mia vita – che non si conoscono fra loro – in un unico sorprendente evento? Qualcuno forse ha pensato che i due episodi, presi singolarmente, non mi avrebbero scosso abbastanza, perciò ha voluto darmi questo doppio colpo e rendere la situazione memorabile? Sembra assurdo che non ci sia dietro una volontà umana, ma a me sembra più ragionevole che a riunire questi due fatti sia stata l'ottimizzazione automatica del sistema. L'IA potrebbe aver preso due desideri singoli

e averli combinati insieme: quello di Lisa di restituirmi la conchiglia – come segno per dirmi che mi ha dimenticato – e forse il desiderio di Maril di farmi vedere suo figlio o, che so io, il sogno del bambino di fare un regalo al padre.

L'intelligenza artificiale ha contezza, tramite gli oracoli, degli elementi coinvolti nelle vite dei partecipanti, anche quando non sono impegnati nelle routine del gioco. È possibile che li mescoli – forse a caso, ma forse no – per creare un surplus emotivo in quei giocatori che sente allontanarsi dalla Lotteria. Potrebbe aver stabilito che questo mi stesse accadendo, basandosi sul fatto che negli ultimi tempi partecipavo con minore frequenza alle estrazioni – in realtà ero solo impegnato a scrivere la storia del gioco – e anche perché, usando gli oracoli come fossero i suoi sensi, ha raccolto altri miei segnali negativi – ad esempio, quando ho dichiarato di sentirmi respinto dai più giovani durante certi rituali, che sembrano organizzati per scoraggiare chi non lo è più. L'IA ha preso queste informazioni, le ha interpretate e ha agito poi di conseguenza. Quel che ha prodotto in me è stato, di fatto, una forte emozione, ma che non mi riavvicina punto alla Lotteria. Quel che mi resta invece è la sgradevole sensazione che provo quando penso a cosa ho realizzato nella vita e mi sento incerto rispetto alla mia età. Si è manifestato chiaramente tutto ciò durante quest'ultimo avvenimento: il timore inconscio di essere il padre del bambino ha provocato in me profonda vergogna – come non mi succedeva da quando ero io un bambino – per non aver fatto nulla quando ho visto Maril. Per non parlare di quanto mi sono sentito stupido a ritrovarmi ancora a pensare a Lisa negli stessi termini di venti anni fa, mentre lei mi mandava a dire di avermi cancellato definitivamente. Ho perso entrambe le donne a cui ero legato in un colpo solo e sento di aver perso perciò i motivi per giocare.

Che fosse questo o un altro lo scopo del gioco che mi ha coinvolto, in questo momento, mi sembra irrilevante. Mai ho voluto arrendermi al destino di essere una cellula specializzata, per questo ho sempre giocato alla Lotteria. Ho sempre voluto vivere una condizione "staminale" che mi permettesse di non essere un'unità minima incanalata nella società, per questo non ho mai smesso di giocare. Eppure, adesso, mi sento comunque una cellula controllata da un sistema di livello superiore. Un sistema che genera una forma – ciò che in ultima analisi è la Lotteria con la sua intelligenza artificiale – suggerita dai principi costituenti, emergente dagli algoritmi e adattata ai desideri degli utenti, ma che utilizza pur sempre noi partecipanti per degli scopi che non intravedo. Non siamo altro che strumenti per perpetrare una forma: le regole del gioco in cui è coinvolta la moltitudine delle volontà umane. E il caso è sempre più limitato da tutti i vincoli che si generano dall'interazione tra queste innumerevoli lotterie.

Mi ritrovo con le stesse sensazioni che avevo nella normalità al di fuori del gioco: sento che i miei sforzi sono orientati verso direttrici standard, come quando il mio tempo era fatto solo del lavoro per poter comprare oggetti o servizi prestabiliti. Mi riscopro ad avere piccole soddisfazioni che non rispecchiano i miei reali desideri – che sento di aver ormai perso di vista – e so di essere strumento per realizzare i desideri di qualcun altro che nemmeno conosco. Eppure, mentre scrivevo la sua storia, vedevo la Lotteria come una rivoluzione che si apriva lì davanti a me – un sistema di tanti eventi condivisi, di forme e durate variabili, che riempiono lo spazio e il tempo umani; eventi che formano le nostre possibili esperienze, coordinate da un ente imparziale che governa le singole volontà dei partecipanti, cercando di armonizzarle.

Adesso, penso alla Lotteria come a una grande transizione, come la fase liminale di un rito di passaggio che non coinvolge ciascun individuo ma *un'intera società.* Una transizione verso uno stadio molto più strutturato, in cui il caso sarà sempre meno presente, come in un'enorme e incessante partita a scacchi.

F I N E

novembre 2024

prompt per una postfazione

voglio generare una breve postfazione al racconto allegato, scritta in prima persona singolare, in cui ricostruisco i vari contributi di cui mi sono avvalso per comporlo. allo stesso tempo, fra le righe dei riconoscimenti verso le persone che hanno partecipato, vorrei che emergessero le esigenze che mi hanno spinto a scrivere il racconto e alcune delle scelte compiute nel farlo. elenco qui di seguito una scaletta dei contenuti da trattare in questa postfazione:

• vorrei cominciare ribadendo che l'idea iniziale prende spunto dal racconto "La Lotteria a Babilonia" di Jorge Luis Borges*, come ho ritenuto opportuno indicare già in seconda di copertina, subito dopo il titolo. il mio prologo è infatti un chiaro omaggio all'inizio di Borges. in tutto il testo ci sono echi del suo racconto (e anche di altri suoi, in un paio di punti), ma devo a lui soprattutto due parole – "destini" e "compagnia" – centrali nella mia narrazione. è bene specificare che non le ho scelte semplicemente per il loro suono, ma per i campi semantici che si portano dietro: per come risuonano. dallo stesso Borges ho imparato che ci sono idee e storie che viaggiano nella letteratura o nella filosofia, incarnandosi in diversi autori: ebbene la lotteria che non dà premi in denaro è un topos della creazione fantastica (mi viene in mente il racconto di Shirley Jackson; non cito altri autori che non ho letto). il mio tentativo differisce però profondamente dal racconto di Borges – oltre che per l'epoca di ambientazione – soprattutto per il fatto che, durante la scrittura, mi sono sempre tenuto a distanza dall'idealismo, cadendo perciò spesso in eccessi di concretezza.*

• è giusto condividere l'idea originale del racconto anche con Roberto Tabacco*, con cui mi sono poi confrontato costantemente durante il percorso: vari spunti e direzioni intraprese nel testo sono attribuibili al nostro interrogarci intorno alla "materia" di cui è fatta la società, a quanto siano astratti i suoi rituali e, in generale, le varie realtà intersoggettive che la compongono – il denaro prima di tutte.*
con Roberto abbiamo compiuto anche un passo successivo, girando un breve film ispirato al racconto (i cui riferimenti si possono trovare dopo la postfazione, in terza di copertina); il film è adesso in uscita, contemporaneamente alla pubblicazione di questo testo, a un po' di distanza dalla sua stesura.

• a proposito della redazione del racconto, l'ho spesso inseguita attraverso discussioni intorno alla coerenza di un mondo immaginario, fatte con vari amici che spero, leggendole,

si riconoscano in queste parole. su tutti, Claudio Metallo *– che ha lavorato attivamente alla prima stesura: rimangono sue frasi in molte parti del testo – e* Valentina Tondi *– decisiva per la correzione delle bozze, con la quale non è stato raro il confronto anche sulle forme linguistiche più appropriate per esprimere fatti o concetti. è doveroso infine attestare l'utilizzo che ho fatto di alcuni passi dell'articolo "Arte: il Tragico e il Comico" di* Achille Bonito Oliva*, pubblicato su una rivista del gennaio 1980; articolo che racchiude l'evoluzione dell'arte italiana dagli anni '60 ai '70, in una maniera che ho trovato estremamente funzionale al racconto.*

• tutti i contributi citati finora danno ragione del fatto di non aver nominato un autore in copertina. del resto, non mi sono soffermato – in quella che vuole essere una breve postfazione – sulle tante influenze riconducibili ad altri autori (derivanti soprattutto dalla mia inclinazione verso la saggistica); propongo di scoprirle in un'eventuale scambio personale. penso sia chiaro comunque il generale interesse che nutro verso le dinamiche delle società, in particolare la loro genealogia e l'interdipendenza che le strutture sociali mostrano con la tecnologia. sia che ne avessi parlato attraverso un saggio dall'approccio teorico – che per me avrebbe avuto il sapore di un esercizio compilativo – sia in maniera traslata e performativa – come ho provato a fare – avrei comunque ottenuto una forma che approssima la realtà. la Lotteria, come tutte le allegorie e i modelli, rimane parziale: trascura completamente, ad esempio, aspetti che sempre più spesso mi ritrovo a considerare negli ultimi tempi, a distanza di quasi due anni dalla scrittura del racconto; questioni da me ingenuamente tralasciate in esso, come la coevoluzione tra società, guerra e tecnologia, che si realizza concretamente sui territori, sebbene anche i confini, a pensarci a fondo, non siano altro che realtà che abitano solo le nostre menti.

GLP

aprile 2026

a questo racconto è ispirato il breve film
omonimo visibile su filmfreeway.com/lotteria

foto in copertina di **fahrul azmi**
foto finale di **ishaan sen**

sono permesse la copia, la distribuzione e l'esecuzione dell'opera e di derivati da questa, a patto che venga indicato l'autore, con le modalità da questi specificate.

2026 | chronotope@ik.me